NINTENDO DS
CHUN SOFT
!?
不思議のダンジョン®
風来（ふうらい）のシレンDS
公式パーフェクトガイド
チュンソフト編

今日も一人の風来人が
幾多の苦難を乗り越え
この地へとやってきた。
幻の黄金郷……儀式……死者……
魔物の棲む地に風来人の姿在り。
彼の名はシレン、風来のシレン……

不思議のダンジョン
風来のシレンDS
公式パーフェクトガイド
小僧天狗【こぞうてんぐ】
チキン【ちきん】
店主【てんしゅ】
ヒーポフ【ひーぽふ】
ボウヤー【ぼうやー】
ドレムラス【どれむらす】

不思議のダンジョン

風来のシレンDS

公式パーフェクトガイド

目次

不思議のダンジョン 風来のシレンDS 公式パーフェクトガイド
【ふしぎのだんじょん ふうらいのしれんでぃーえす こうしきぱーふぇくとがいど】

風来知識之書 003

基礎知識 …… 004
町や村、中継地点 …… 008
ダンジョンの構造 …… 012
ターン制 …… 017
シレンの行動 …… 019
道具 …… 022
モンスター …… 031
仲間 …… 034
状態変化 …… 037
ワナ …… 043
冒険の足跡 …… 049
風来救助 …… 050
番付 …… 051
タイムアタック …… 052
風来人の心得 …… 053

旅術指南之書 057

こばみ谷案内図 …… 058
旅術指南之書の見方 …… 060
宿場への道 …… 063
町　渓谷の宿場 …… 064
竹林の村 …… 066
山頂の町 …… 068
二面地蔵の谷 …… 070
奇岩谷 …… 071
地下水脈の村 …… 072
黄金都市・虹の根もと …… 074
地球の裏側 …… 075
イベント一覧　旅仲間・ペケジ …… 076
旅仲間・お竜 …… 078
旅仲間・座頭ケチ …… 079
酒場の店主／シロのヘイジ／かじ屋の娘の夢 …… 080
料理人ナオキ／とまり木のあいびき …… 082
ガイバラ先生の新作／バンジージャンプ …… 083
迷子のスララ／わがまま親子／犬からのプレゼント …… 084
目が見えない少女／親切なおじいさん／おにぎりじじい／三番弟子の壺識別／おはらいじじい／腕輪鑑定師カマヒゲ …… 085
こばみ谷 …… 086
フェイの問題 …… 100
魔蝕虫の道 …… 122
儀式の洞窟 …… 140
死者の谷底 …… 152
食神のほこら …… 164
掛軸裏の洞窟 …… 182
フェイの最終問題 …… 200

情報追求之書 227

道具一覧 …… 228
モンスターの射程範囲 …… 278
モンスター一覧 …… 280

《特別企画》
あきまん先生×長谷川薫　特別対談 …… 223
風来のシレンDS 開発スタッフ座談会 …… 309

《コラム》
町中での思わぬトラブル …… 011
モンスターハウスでの有効な対処法 …… 016
行動速度を変える方法 …… 018
最後の仲間 …… 075
太陽の大地を目指すために知っておきたい心がけ …… 086
風来救助に挑戦してごほうび専用品を手に入れよう …… 099
風来人の間に伝わる伝説の武具を見つけ出せ …… 163
変化の壺に関するテクニック …… 307
元となったSFC版風来のシレンとのおもな相違点 …… 308

《検証コラム》
其の壱　白紙の巻物への書き込み …… 250
其の弐　印の価格は……？ …… 253
其の参　シレンがモンスターになったときの攻撃範囲 …… 275
其の四　剣などの強化、メッキや呪いの値段は？ …… 276
其の伍　値段から杖や壺の種類、回数を推測してみる …… 277
information　ゲームズアリーナ …… 313

風来知識之書
風来のシレン

基礎知識

『不思議のダンジョン　風来のシレンDS』(以下、風来のシレンDS)をプレイするうえで知っておきたい、基礎知識となる要項についてまとめてみた。目を通して、内容をしっかりと理解しておこう。

ゲームの目的

『風来のシレンDS』の目的は、大きく分けてふたつある。ひとつは、こばみ谷の中央にそびえ立つ前人未踏の山テーブルマウンテンの頂上にある黄金都市を目指すこと。もうひとつは、エンディング到達後に特定の条件を満たすことで探索できるようになる6つのダンジョンを踏破することだ。

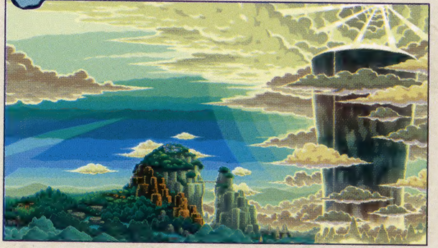
冒険の舞台となる不思議のダンジョンは、そのほとんどが入るたびにフロアが自動生成され、出現するモンスターやNPC、配置される道具やワナの種類が変化する仕組みになっている。さらに、冒険の途中で力尽きたり、中断せずに電源を落とすと、ペナルティが課せられ、レベル1の状態でスタート地点の渓谷の宿場からやり直すことになってしまう。冒険に際しては、ただ闇雲に先を目指そうとするのではなく、後々のことまで考えながら、あせらずじっくりと進めていくよう心がけよう。

全体の構成

シレンが冒険することになる不思議のダンジョンは、全部で9つ。それらの構成とおもな探索目的を以下にまとめたので、参考にしてもらいたい。

なお、メインダンジョンとなるこばみ谷では、渓谷の宿場から奇岩谷の間までの14Fの道程を自由に行き来することができるが、一度通過したフロアに引き返すときには、道具が一切配置されなくなってしまう。また、渓谷の宿場まで戻ると、道具やギタンはそのまま維持されるが、レベルとステータスが初期状態に戻ってしまうので、その点を忘れずに留意しておこう。

こばみ谷の全景



シレンが冒険するこばみ谷は、全30Fからなるダンジョンと、いくつかの町や村などにより構成されている。

各ダンジョンの構成とおもな探索目的

ダンジョン名	フロア	タイプ	後戻り	入口フロア	探索可能なタイミング	おもな探索目的	リンク
宿場への道	1～5F	平地	不可	―	冒険開始直後	チュートリアルを学ぶ。	063
こばみ谷	1～30F	平地・洞窟	14Fまで可	渓谷の宿場	冒険開始後常時	黄金のコンドルを助け出す。	086
フェイの問題	1～50F	洞窟	可	渓谷の宿場	冒険開始後常時	各問題を解く(全問正解する)。	100
魔蝕虫の道	31～99F	洞窟	不可	黄金都市	エンディング到達後	99Fにいる魔蝕クイーンを倒す。	122
儀式の洞窟	1～30F	洞窟	不可	奇岩谷	エンディング到達後	30Fにいるキグニキングらを倒す。	140
死者の谷底	1～50F	平地・洞窟	不可	二面地蔵の谷	エンディング到達後	26F以降にいるペケジを探し出す。	152
食神のほこら	1～99F	洞窟	不可	竹林の村	エンディング到達後	26F以降にいるナオキを探し出す。	164
掛軸裏の洞窟	1～99F	洞窟	不可	山頂の町	エンディング到達後	16F以降にいるガイバラを探し出す。	182
フェイの最終問題	1～99F	洞窟	不可	渓谷の宿場	エンディング到達後	地球の裏側に到達する。	200

ゲームの進め方

シレンの冒険は、こばみ谷の入口に位置する渓谷の宿場を起点とし、各階層のフロアを探索することで進行していく。各フロアには、モンスターが生息しており、冒険を妨げようとするが、倒していけば、シレンを成長させられる。また、こばみ谷には、渓谷の宿場以外にも町や村が点在しており、施設を利用したり、イベントを発生させることができる。

←町や村にいる人に声をかけ、いろいろと話を聞くのも冒険の醍醐味のひとつだ。

町や村

冒険の準備

お店で冒険に必要な道具を購入して手に入れたり、倉庫を利用して持ち物の整理や予備となる道具の保管を行う。そのほかにも、かじ屋を利用して装備品を鍛えたり,宿泊施設を利用して、ステータスの回復などを図る。

←冒険で力尽きたときのためにあらかじめ予備の道具などを倉庫に預け入れておこう。

イベントをこなす

町や村にいる人々と会話をすることにより、これから先、向かう予定のダンジョンの情報を得たり、困っている人などの依頼を受けたのち、問題を解決してごほうびなどの見返りをもらう。また、冒険をともにしてくれる旅仲間を増やす。

←いつ発生するかわからないランダムのものもあるので、タイミングを逃さないように。

◆ダンジョンに入る

町や村の出口から一歩外に出れば、すぐに隣接しているダンジョンに移動することができる。

◆町や村へ戻る

ダンジョンの出口から抜ける以外にも、力尽きたり、突風にふき飛ばされることで町や村に移動する。

ダンジョン

シレンの強化を図る

ダンジョン内に生息している敵モンスターを倒して経験値を得ることで、シレンのレベルを上げ、ステータスを強化する。また、宝物庫や床などに落ちている道具を拾って装備し、攻撃力や防御力を補強する。

←ダンジョンにはモンスターがいるだけでなくワナが張り巡らされていることもある。

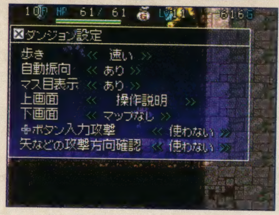
イベントをこなす

ダンジョン内を徘徊している人々を見つけて、情報を得るために話しかけたり、依頼を解決して道具や見返りを受ける(呪いを解除してもらったり、腕輪を鑑定してもらうなど)。また、旅仲間が出現するようになったら、声をかけてパーティに加えたりする。

←イベントを無事にこなしていれば、仲間をパーティに加えて連れ歩くことができる。

画面の見方

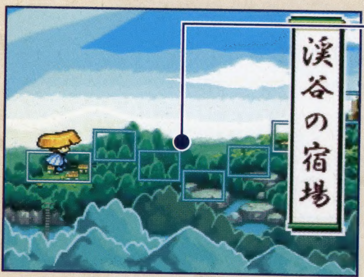
『風来のシレンDS』では、下画面(タッチスクリーン)にプレイの状況が、上画面に補助的な意味合いを持つ各種情報が表示される。また、Xボタンを押すとメニュー画面が表示され、「持ち物」「足元」「中断」といった各コマンド(P021参照)の操作をすることができる。なお、風来日記に記録する場合は、「中断」コマンドを実行する。



←ダンジョン設定を操作して、自分なりに冒険しやすい環境を整えておこう。

上下画面の見方

上画面の設定は、Xボタンでメニュー画面を表示させてから、「その他」→「ダンジョン設定」の順に選び、上画面の項目を切り替えることで可能。5種類の画面の中から好みのものを表示させることができる。下画面の方は、上画面の下にメニューがあるが、選べるのはマップ表示の有無のみ。内容も上画面の全体マップと重なるので、使う場合は、どちらか一方のみを表示させておけばいい。なお、それ以外の「ダンジョン設定」については、P021にまとめたのでそちらを参照のこと。



下画面の見方

❶フロア数
現在探索しているダンジョンの階層を表している。

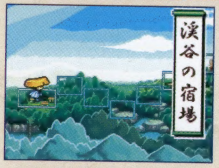
❷HP
シレンの体力を表している。左が現在値、右が最大値。

❸レベル
現在のレベルを表している。

❹G(ギタン)
現在所持しているお金の額。

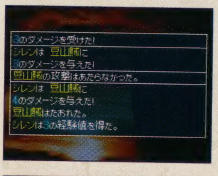
❺マップ
階層内で訪れたことのある場所を表示。

上画面の見方



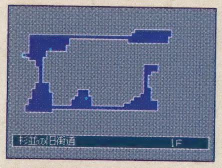
居場所マップ

こばみ谷の景色と地名、シレンの現在地が表示される(こばみ谷以外のダンジョンや地球の裏側も表示)。



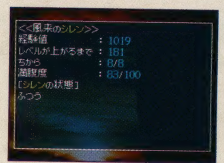
メッセージ履歴

メッセージウィンドウに表示されたメッセージの一部を履歴として確認することができる。



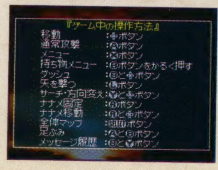
全体マップ

探索中のダンジョンの名前とフロア数、ダンジョンの様子が表示される。アイコンについてはP012を参照。



ステータス

シレンのステータス(P007参照)を確認することができる。表示される項目は、経験値など全5種類。



操作説明

ゲームを進めるうえで知っておきたい、移動や通常攻撃などの基本的な操作方法12種類が表示される。

シレンのステータス

ダンジョン内での行動、とりわけモンスターとの戦闘において、重要な意味をなすシレンのステータスは、全部で9項目。中でも、とくに注意したいのが、シレンのお腹の空き具合を表す満腹度だ。この数値は、ターンが経過するごとに減っていき、最終的にはHPにも影響を及ぼす。定期的にステータスを表示させるなどして、常に気を配っておこう。

満腹度の残り(20、10、0)に応じてメッセージが変わるので、表示されたら注視。

各ステータスの意味

ステータス項目

Lv

シレンの強さを表す数値。この値が高くなると、HPや剣、矢でモンスターを攻撃したときのダメージ量が増加する。一定の経験値を得ることで数値が上がる。

HP

シレンの生命力を表す数値。1回行動するたびに一定の割合の数値が回復していく。ただし、HPが0の状態になると力尽きたことになる。

G

所持しているギタン(お金)の額。おもな使用用途は道具の購入だが、落ちているものであれば、敵モンスターに投げ当てることでダメージを与えることもできる。

到達度

現在プレイ中のダンジョンにおける最高到達フロア数。こばみ谷では30が上限だが、それ以降のダンジョンでは最大で99まで上がる。

剣の強さ

シレンが装備している剣の強さ。この値が高いほど、攻撃したときにモンスターに与えるダメージ量が増加する。未装備のときは、0で表示される。

盾の強さ

シレンが装備している盾の強さ。この値が高いほど、モンスターからの攻撃で受けるダメージ量が減少する。未装備のときは、0で表示される。

満腹度

お腹の空き具合を表す。基本的に10回行動するごとに1%ずつ減少していき、0になるとHPが1ずつ減る。巨大なおにぎりなどで最大値を上げられる。

ちから

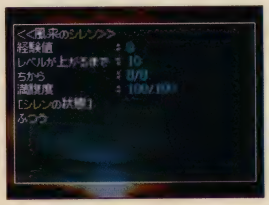
シレンの攻撃力を表す数値。この値が高いほど、剣や矢でモンスターを攻撃したときのダメージ量が増加する。ちからの草などを飲むと最大値を上げられる。

経験値

シレンが得た経験値の量。この値が一定数に達すると、レベルが上がり、HPと攻撃力が増加する。しあわせの腕輪などを装備していると、行動するたびに経験値が入る。

初期ステータス

レベル	1	盾の強さ	0
HP	15	満腹度	100
到達度	0	ちから	8
剣の強さ	0	経験値	0



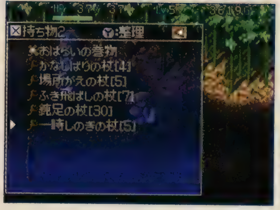
冒険の途中で力尽きてしまうと、レベルほかすべてのステータスが初期状態に戻る。

町や村、中継地点

こばみ谷には、渓谷の宿場以外にもいくつかの町や村が存在しており、それらはすべてダンジョンを探索するうえでの重要な拠点となる。ここでは、その町や村の特徴と、施設について解説する。

町や村、中継地点の役割

こばみ谷には、渓谷の宿場を始めとする6つの町や村とひとつの中継地点（二面地蔵の谷）があり、これらには、モンスターが出現しないという共通点がある。ただ、町や村では到着すると同時に道具が識別されるのに対し、中継地点では識別されない。また、同じ町や村という括りでも黄金都市に関しては、利用可能な施設が存在していない。



←町や村に入るとダンジョン内では名称不明になっていた道具が識別される。

所在の確認

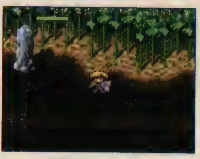
■…町や村　■…中継地点

こばみ谷

- 渓谷の宿場
- ダンジョン1～4F
- 竹林の村
- ダンジョン5～7F
- 山頂の町
- ダンジョン8～9F
- 二面地蔵の谷
- ダンジョン10～14F
- 奇岩谷
- ダンジョン15～21F
- 地下水脈の村
- ダンジョン22～29F
- 太陽の大地
- 黄金都市
- 虹の根もと
- ダンジョン30F

渓谷の宿場

冒険の基点となる町。旅の途中で戻るとステータスが初期状態に戻る。仲間がいる場合は、パーティが解散する。

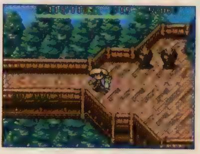


竹林の村

道具屋、かじ屋があり、装備品を強化することができる。また、ペケジやお竜、座頭ケチのイベントも発生する。

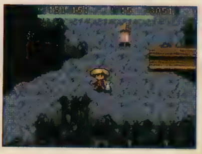
山頂の町

宿屋ほか施設が数多く存在しているが、壺展示場と食堂を利用するには、イベントをクリアする必要がある。



奇岩谷

宿屋とあずかり場がある。ただし、あずかり場は、スララを連れて奇岩谷に行かなければ、利用できない。



地下水脈の村

施設は宿屋と店屋のみだが、黄金都市には施設がないため、こばみ谷クリアを目指すうえでは、利用価値が高い。

町や村の施設

町や村には、全部で10種類の施設が設けられており、これらを利用することでさまざまな恩恵を受けることができる。ただし、すべての場所に同じ施設があるわけではないので、下記を参考にそれぞれの施設がどこの町や村にあるのか、所在を確認しておこう。なお、一部の施設は、特定の条件を満たさないと利用できないので、注意してほしい。

←バンジージャンプは、町や村ではなく、中継地点の二面地蔵の谷でオープンする。

施設一覧

宿屋

施設がある場所 渓谷の宿場、山頂の町、奇岩谷、地下水脈の村

シレンのHPや満腹度、ステータス異常を全回復させることができる施設。ただし、利用に際しては、下表に記した宿泊料金が必要となる。なお、渓谷の宿場の宿屋には別の役割があるため、宿泊施設としては利用できない。

◆宿泊料金一覧

宿屋名	宿屋の所在地	宿泊料金
旅ガラス	渓谷の宿場	―
とまり木	山頂の町	500
岩かげ	奇岩谷	1000
白滝	地下水脈の村	2000

←冒険の途中で力尽きたり、あきらめてやり直す場合には、渓谷の宿場の宿屋に戻される。

酒場

施設がある場所 渓谷の宿場、竹林の村

地元の人々や風来人たちが集う酒場では、冒険に役立つさまざまな情報を得ることができる。また、渓谷の宿場では、店主に「名前を言う」と、大きいおにぎりがもらえるので覚えておくといい(こばみ谷をクリアするまでの間なら、冒険をやり直す都度もらえる)。

←もらったおにぎりを倉庫に預けてからやり直せば、食糧として備蓄することが可能。

倉庫・あずかり場

施設がある場所 渓谷の宿場、山頂の町、奇岩谷

所持している道具を床に置くことで、預けておくことができる施設。ここに預けた道具は、倉庫内で力尽きたり、電源を落とすといったことがない限り、なくなることはない。こまめに利用して、いざというときに備えよう。

◆あずかり個数一覧

施設名	倉庫・あずかり場の所在地	置ける個数
倉庫	渓谷の宿場	25
あずかり場	山頂の町	15
あずかり場	奇岩谷	8

世にも不思議なダンジョン

施設がある場所 渓谷の宿場

「フェイの問題」に挑戦することができる施設。問題は全部で50問あり、解くとごほうびがもらえる。ただし、挑戦する際には、持ち物がすべてなくなってしまうので、必要なものは事前に倉庫に預けておくこと。なお、冒険が進行すると、下記の施設が追加されるようになる。

◆追加される施設の内容

フェイの最終問題	全99Fからなる最終ダンジョン。最深部まで探索すると、地球の裏側に辿り着き、新たな旅仲間を見つけられる。
こわれたワナ回収	こわれたワナを所持していると、個数に応じて設定された道具の中から、ランダムで選出された一品がもらえる(P065を参照)。

←一度解いた問題であっても、解き直すことでその都度、ごほうびをもらうことができる。

車屋

施設がある場所 **渓谷の宿場、竹林の村**

ダンジョンを通らなくても町や村に移動することができる便利な施設。奇岩谷まで到達すると、渓谷の宿場にガラが現れ、竹林の村への移動が可能に。また、地下水脈の村へ到達すると、今度は竹林の村にゴロが現れ、山頂の町へと移動できるようになる。

◆車屋の移動先

場所名	移動できる車屋		移動可能になるタイミング
	ガラ	ゴロ	
竹林の村	○	×	奇岩谷到達後
山頂の町	○	○	地下水脈の村到達後
二面地蔵の谷	○	○	エンディング到達後
奇岩谷	○	○	エンディング到達後
黄金都市	○	○	エンディング到達後

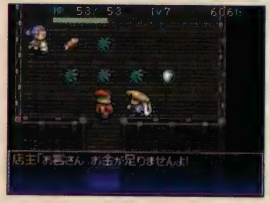
←二面地蔵の谷、奇岩谷、黄金都市へ移動可能になるのは、エンディング到達後となる。

道具・店屋

施設がある場所 **竹林の村、地下水脈の村**

道具を販売している店。品揃えは、フロア移動することで変化する。商品の購入手続きは、欲しいものを拾って店主に話しかけ、ギタンを払うというもの。逆に売りたい場合は、店内に道具を置いて、店主に話しかければいい。なお、店の商品を食べる、飲む、壊すといった行為をすると支払い義務が生じ、ギタンが足りない場合は、持ち物を売る必要がある。

←名称不明になっている商品でも、売値から種類を推測することができる(P228参照)。



←持ち物を売っても代金を支払うことができない場合は、店から出ることができない。

かじ屋

施設がある場所 **竹林の村、山頂の町**

所持している剣と一部の盾を鍛えて強化してくれる施設。料金は、1回につき1000Gとなっており、利用すれば強化値を1(まれに3)上げてくれる。ただし、一度の冒険で利用できるのは、1回のみ(竹林の村と山頂の町の両方を使えば2回)となっている。

←こん棒など金物に相当しないものは、預けようとしても断られて鍛えることができない。

山頂料理「がけっぷち」

施設がある場所 **山頂の町**

料理人ナオキのイベント(P084参照)をクリアすることで、利用できるようになる山頂の町の食堂。メニューは、いやしウサギの黄金焼きやエーテルデビルの悪魔焼き、おばけ大根のにものなど全部で18種類あり、いずれも無料で食べさせてもらうことができる。

ただし、一度の冒険で口にすることができる料理は1品までとなっており、メニューも自分で注文することはできない。とはいえ、いずれの料理を食べても、下記の一覧の中からいくつかの効果が得られるため、利用価値は非常に高い。なお、全18種類のメニューと各料理ごとの効果については、P071に詳細があるので、そちらで確認してみてほしい。

◆食事により得られる効果一覧

- HPが全回復
- 最大HP+1
- 最大HP+3
- 最大HP+10
- 経験値+100
- 経験値+500
- ちからが全回復
- ちからの限界値+1
- ちからの限界値+2
- ちからの限界値+5
- 満腹度が全回復
- 満腹度の最大値+1
- 満腹度の最大値+3
- 満腹度の最大値+5
- 満腹度の最大値+10
- 装備品の強化値+1
- 装備品がメッキされる
- 呪いが解ける

←料理を口にしたときのシレンの反応を見るのもこのイベントの楽しみのひとつだ。

「ガイバラかまもと」展示場

施設がある場所 **山頂の町**

ガイバラ先生の新作イベント（P085参照）をクリアすると、オープンする壺の展示場。店内にある壺の品数は常に6つだが、置かれている壺の種類は町に入り直すたびに変化するので、覚えておくといい。なお、店に置かれる可能性がある壺は以下のとおり。

◆陳列される壺の種類

道具名	買い値	効果
変化の壺	1800	壺の中に入れた道具を別の道具に変化させる。
保存の壺	1800	出し入れ自由な状態で、道具を保存することができる。
背中の壺	2250	中にある背中を押すと、HPが全回復するとともに、一部の状態異常が回復する。
合成の壺	7500	壺に同じ種別の剣や盾、同じ名前の杖を入れることで合成（P029参照）することが可能。合成された道具は、強化値が上がったり、使用回数が増える。

※壺の買い値は、容量に応じて変化する。

⬅展示場の目玉は、剣や盾の合成ができる合成の壺だ。見つけたら購入しよう。

町や村の人々との会話

町や村には、さまざまな人々が住んでおり、彼らと会話をすることで、イベントの足がかりを掴んだり、新たなダンジョンへの道が開けることがある。そのため、新しい町や村に辿り着いたら、必ずあちこちに足を運び、全員に話を聞いて回ろう。また、一度通り過ぎた町や村でも、イベントの進行によって、人々の会話が可能性があるので、車屋などを用いるなどして定期的に各地を巡るようにしよう。なお、車屋、山頂料理「がけっぷち」、「ガイバラかまもと」展示場、バンジージャンプなどの施設もこうしたイベントをこなすことで利用できるようになる。

⬅町の人が普段と違うところにいたら必ず話しかけよう。イベントが発生しているはずだ。

バンジージャンプ

施設がある場所 **二面地蔵の谷**

バンジージャンプイベント（P085参照）をクリアすると、二面地蔵の谷に設置される施設。ここでは、店主のブタフータに話しかけることで、文字通りバンジージャンプに挑戦することができる。ただし、必ず成功するというわけではなく、運が悪いと失敗してしまう恐れがある。その場合は、力尽きたことになり、持ち物やギタンをすべて失った状態で、渓谷の宿場まで戻されてしまう。また、成功した場合でも、成功段階によって結果が異なる。

なお、利用料金は1回につき500ギタン。以下のデータは、オープン時（利用料金は無料）と、それ以後に実行した場合の結果を表したものである。

◆ペケジイベント時

ペケジ	レベルが1上がる
シレン	成功：経験値＋2000
	失敗：持ち物とギタンがなくなり、渓谷の宿場に戻される

◆イベント終了後

結果	効果
成功	経験値＋2000、呪い解除
中成功	成功時の結果＆最大HP＋10
大成功	中成功時の結果＆ちから＋5、満腹度全快
失敗	道具とお金を失い、渓谷の宿場に戻される

コラム

町中での思わぬトラブル

町や村などで飛び道具を使用すると、思わぬ効果をもたらすことがある。攻撃を当てられた人が、シレンを敵と認識し、攻撃を仕掛けてくるのだ。そうした場合には、施設を出入りし、怒った人を落ち着かせよう。

⬅戦ったはいいが、万が一にも負けるようなことがあれば、力尽きたことになってしまう。

ダンジョンの構造

入るたびにその姿を変える不思議のダンジョン。冒険者を惑わせるこの地には、様々なモンスターが生息し、また多くの財宝も眠っている。本項では、このダンジョンについて解説していこう。

ダンジョンの分類

ひとえにダンジョンと言っても、その形は多岐に渡るが、大別すると以下の3種類に分類できる。平地は、周囲を木々に囲まれており、部屋や通路が複雑に入り組んでいることが多い。対して、洞窟は、四角形の構造をした部屋と直接通路の組み合わせが基本。作りは単純だが、視界が悪いのが大きな特徴だ。その他は、おもにボスフロア。ここは、何度訪れてもフロアの形が変化することはない。

タイプ別の振り分け

平地	杉並の旧街道(1〜2F)、山間渓流(3〜4F)、天馬峠(5〜6F)、山頂の森林(7F)、瀑布湿原(15〜16F)、テーブルマウンテン(17〜21F、22〜25F)、ムゲン幽谷(26F)、儀式の洞窟
洞窟	ネブリ山廃坑(8〜9F)、断崖の岩屋(10〜11F)、山霊の洞窟(12〜14F)、幻魔の試練(27F)、竜哭の試練(28F)、最後の試練(29F)、魔蝕虫の道(31〜98F)、食神のほこら、掛軸裏の洞窟、死者の谷底、儀式の洞窟、フェイの最終問題
その他(固定)	太陽の大地(−)、虹の根もと(−)、滝壺の洞窟(30F)、儀式の洞窟、フェイの問題、魔蝕虫の道

探索する上での注意点

ダンジョン内で力尽きると、それまでに培ったレベルやステータスはもとより、持ち物からギタンに至るまですべてを失うことになってしまう。そのため、ダンジョンでは、生き残るためにHPや満腹度の残量に気を配るのが最重要となる。ただし、それ以外にも右記にあげたおにぎり状態でデロデロのワナをふむ、突風にふき飛ばされるなどの要項を満たすと、HPの残量にかかわらず、力尽きたと見なされてしまうので、充分に注意してほしい。

力尽きたとみなされる条件

- 空腹やワナの効果などでHPが0になった
- おにぎり状態で、デロデロのワナを踏んだ
- 突風(4回目)に飛ばされた
- バンジージャンプで失敗した
- セーブしないで電源を切った

全体マップの見方

メニュー画面の「その他」にある「ダンジョン設定」で、上下画面のどちらかをマップ表示にしておくと、探索した場所にいるモンスターやNPC、配置されている道具の数がわかるようになる。また、全体を探索せずとも、あかりの巻物を用いると、フロアの全景が、透視の腕輪を装備していると、フロア内にいるモンスターやNPCの居場所や道具の位置が判別できるようになるので、覚えておくといいだろう。

アイコンの意味

…シレン	…道具
…敵モンスター	…ワナ
…仲間/NPC	…階段・出口(※1)

※1…転送の方印の場合は、黄色で表示される。

ダンジョンの地形

ダンジョン内のフロアは基本的に、移動が可能な床と、進行を遮る壁のふたつで構成されている。フロアによっては水路や空などが存在するものもあるが、これらは壁同様、シレンの進路を遮る障害物のようなものと思っていい。階段と転送の方印はやや特殊で、前者は洞窟タイプのダンジョンでのフロア移動手段。後者は死者の谷底の脱出手段だ。

⬅転送の方印は、死者の谷底クリア後、再度挑戦時の26F以降に設置される。

地形の種類

通常床
すべてのキャラクターが移動可能な場所。部屋内ではワナが隠されていることもあるが、見た目では判断不可。

壁
部屋や通路を区切る洞窟の壁。つるはしや「堀」の印が付加された道具で壊せる(通常攻撃で壊せる壁もあり)。

水路
水張りの床。通過の腕輪や浮遊系モンスターの肉を食べれば通れる。ふき飛ばされて落ちると、ワープする。

空
空中。ムゲン幽谷など特定の平地タイプフロアにのみ存在。浮遊系のモンスターの肉を食べれば通れる。

階段
洞窟内に設置されおり、別の階層に続いている。テーブルマウンテンの15Fまでは、後戻りすることもできる。

転送の方印
死者の谷底クリア後の、再挑戦時のみ出現。乗ると死者の谷底をクリアして、渓谷の宿場に戻ることができる。

部屋と通路

見通しがよく視界が開けた部屋と薄暗く直進することしかできない通路。両者を比較すると、部屋の方が安全で探索しやすく感じるが、部屋内はモンスターが密集しやすく、取り囲まれる危険が高い。また、ワナも配置されるため、不用意に動き回るのは得策ではない。部屋内でモンスターと遭遇したら、通路に誘き出すなどして、できうるかぎり1対1の状況を作り出して戦うよう心がけよう。

部屋と通路の違い

	視界	配置
部屋	部屋内全体と外枠になっている壁や通路が1マス先まで表示される。	シレン、モンスター、仲間・NPC、道具、ワナ、階段が配置される。
通路	シレンの周囲1マスが表示される。	迷路部屋以外は配置されない。

視界の調整

以下の道具を用いれば、視界が悪い洞窟タイプのダンジョンでも、フロア全体を明るくすることができる。また、つるはしや兵隊アリの肉などを活用すれば、右記のように部屋内の明かりを調整することも可能だ。ただ、部屋内にやみふくろう系のモンスターがいる場合は、あかりの巻物を使わないかぎり明るくはならず、暗い状態のままとなる。

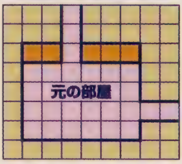
視界調整可能な道具一覧

- あかりの巻物
- 白紙の巻物(※2)
- 大部屋の巻物(※1)
- やみふくろう系の肉

※1…フロアをひとつにすることで、視界を広げる。
※2…あかりの巻物か、大部屋の巻物の効果を持たせて使う。

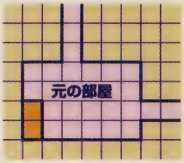
部屋の拡げ方

部屋が四角形の場合



部屋の一辺を押し上げるように壁を掘ると、掘った場所までが部屋として扱われる。

部屋の形が不規則な場合



上記の場合、元のままだと左端が暗いが、部屋の形を整えるとその部分も明るくできる。

■…壊す壁

モンスターハウス

洞窟タイプのフロアに、まれに出現するモンスターハウス。ここは、多数のモンスターがひとつの部屋に密集している危険な場所だ。部屋内のモンスターは最初は眠っており、ほかのモンスターのようにフロアを徘徊することはないが、一度足をふみ入れると一斉に襲いかかってくる。落ちている道具が非常に多く、腕に自信があるなら乗り込んでもいいが、普段はできるかぎり避けていきたい。

モンスターハウスの特徴

- 部屋に入るまでモンスターは眠っている
- 部屋に入ると、BGMが変わる
- 部屋に入ると、フロアに存在しているすべてのモンスターの位置がマップ上に表示される
- 通常よりも道具がたくさん落ちている
- 通常よりもワナが多く設置されている

モンスターハウスの種類

エンディング到達後に行けるようになる一部のダンジョンでは、モンスターハウス内のモンスターが特定の種類でまとまった、特殊モンスターハウスが出現することがある。この特殊モンスターハウスには実は1～4までのレベルが設定されており、レベルが高いほど強力なモンスターが出現。また、レベルに関係なく対象モンスター全種類出現する、ALLタイプの特殊モンスターハウスもある。

←どのモンスターハウスも危険に変わりない。道具をフル活用して切り抜けよう。

モンスターハウスの分類と出現モンスター

一ツ目ハウス	
アイアンヘッド系	281
吸引幼虫系	287
ゲイズ系	288
ばくだんウニ系	297
ぴーたん系	299
—	—
—	—

ゴーストハウス	
エーテルデビル系	282
ガイコツまどう系	283
死の使い系	289
セルアーマー系	291
パコレプキン系	297
—	—
—	—

ドレインハウス	
吸引幼虫系	287
くねくねハニー系	288
まわるポリゴン系	303
—	—
—	—
—	—
—	—

ドラゴンハウス	
とおせんりゅう系	294
ドラゴン系	294
ヒーポフ系	300
—	—
—	—
—	—
—	—

泥棒ハウス	
ガマラ系	284
ぬすっトド系	296
—	—
—	—
—	—
—	—
—	—

スカイハウス	
エーテルデビル系	282
カラカラペンペン系	284
死の使い系	289
ドラゴン系	294
パコレプキン系	297
ヒーポフ系	300
—	—

パワーハウス	
アイアンヘッド系	281
ギャザー系	287
タイガーウッホ系	291
タウロス系	292
デブータ系	293
ドレムラス系	295
パルテノス系	299

番犬隊（※1）	
盗賊番	307
番犬	307
—	—
—	—
—	—

ノーマルハウス
そのフロアに存在しているモンスターが出現

※1……ダンジョン内にあるお店で、盗みを働いたあと、モンスターハウスの巻物を読むと出現する（巻物を読まなくても店の外に出ると、追っ手として現れる）。

ダンジョン内の店

洞窟タイプのフロアにのみ出現することがあるダンジョン内の店。ただし、儀式の洞窟と死者の谷底には出現することはない。ダンジョン内の店はフロア内の部屋のひとつが店となっており、村や町の店と同じように道具の売買ができる。村や町の店との違いは、シレンを追いかけてきたモンスターも店の内部に侵入すること。店内に入っても安全は保証されないので注意しよう。

⬅出現はランダムだが、お金に余裕があれば足りない道具を買い足しておきたい。

買い物をする際の注意点

町や村の店と同じく、部屋内に置かれている商品を拾うと店主が出入口をふさぎ、話しかけると会計が始まる。このときお金が足りていれば問題ないが、不足していた場合は、商品を地面に置き直して原状回復させるか、持ち物を売却して資金を用立てなければならない。加えて、商品を置き直したとしても、使用回数を減らしたり、付加価値を下げるといった行為を事前にしていた場合には、その分の代金を支払う義務が生じるので、注意すること。

なお、畠荒らし系のモンスターが店内に侵入して商品を雑草に変えしまった場合には、右記にまとめた商品を消滅させる、道具を使う(使用回数を減らす)、道具に備わっている付加価値を下げるといった行為には該当せず。逆に雑草を売り物としてシレンが置いたことになり、店主に話しかけるとお金をもらうことができるのだ。

支払い義務が生じる条件

- 部屋内に置かれている商品(道具)を拾う
- 商品を投げ当てたり、壊して消滅させる
- 消費系の道具(矢、おにぎり、草・種、巻物、杖、壺、肉)を使う(使用回数を減らす)
- 道具に備わっている付加価値(強化値や特殊能力、呪いなど)を下げる
- 商品を部屋の外に出す

⬅欲しい商品がない場合は雑草に変化させてしまえば、微量ながらお金が稼げる。

泥棒状態と店主の怒り

町、ダンジョンどちらの店でも、商品を勝手に持ち出そうとしたり、店主に危害を加えると、店主が怒り状態になり、こちらを攻撃してくる。店主は倍速2回攻撃で攻撃力も高く、まともに戦ってもほとんど勝ち目はないだろう。また、上手く店主をかわせたとしても、今度はフロア内に多数の番犬と盗賊番が出現。こちらは、店主以上の能力を備えているうえに倒しても次から次に湧いて出てくる。フロアを移動してしまえば店主や番犬たちから追われることはなくなるが、出口までこちらの体力が持つかは運次第になってしまう。

結論として、泥棒はしないことが一番の対処法。支払いが不可能な品は、不用意に手に取らないようにしたい。ちなみに、道理には反するが道具の利用次第で労することなく泥棒を行なうこともできる。詳しくは、P056を参照のこと。

泥棒と見なされる行為

- 商品の道具を店の外に持ち出す
- 店の外から商品を壊す

⬅その気がなくても泥棒扱いされることもある。店主に流れ弾がいかないよう注意。

宝物庫

周囲を壁や水路に囲まれており、部屋内には露になった状態のバネのワナとギタンが設置されている。儀式の洞窟にかぎっては、ギタンの代わりに道具が置かれていることもある。宝物庫に入るためには、つるはしで壁を掘り進む、バネのワナで飛ばされる、パコレプキン系や死神、冥王の肉を食べて壁をすり抜けるといった方法を用いる必要がある。

⬅透視の腕輪を装備していれば、道具がまとまって落ちているのでわかる。

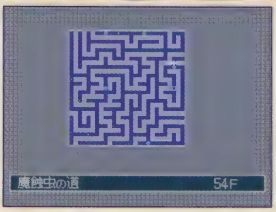
大部屋

部屋と通路を区切る壁や水路などの障害物がなく、フロア全体が大きなひとつの部屋となっている。そのため、モンスターに囲まれやすいが、反面、入ると同時に部屋全体の様子がわかるため、内部を探索せず、階段を目指すといったことも可能。ただ、部屋内にやみふくろう系のモンスターがいる場合は、視界が通路と同じ状態になってしまう。

⬅通常タイプのフロアでも、大部屋の巻物を読めば、部屋をひとつにすることができる。

迷路部屋

壁が入り組んで設置された部屋。フロア全体がひとつの部屋となり迷路になっているものと、部分的な部屋が迷路になっているものの2種類のタイプが存在している。通常では部屋に入ると視界が開け、マップに部屋の全容が表示されるが、ここでは視界が狭くマップも表示されない。また、通路上にワナや道具が設置されていることもある。



⬅入り組んだ構造をしているので、あかりの巻物を読んで全体を把握するといい。

コラム

モンスターハウスでの有効な対処法

特殊部屋の中でもっとも厄介な部屋はモンスターハウス。ここには多くのモンスターが出現し、ワナも多数設置されている。また、障害物がないのでモンスターが一斉に近寄ってきて囲まれ、かなり武具を強化していてもあっという間にピンチに陥ることも。そこで、モンスターハウスに遭遇したときに効果的な道具を右に表としてまとめたので、参考にして無事切り抜けてもらいたい。また、モンスターへの対処だけでなく、大量に設置されたワナを回避するためにめぐすり草などの道具も並行して使いたい。

モンスターハウスで有効な道具一覧

道具名	効果	リンク
無敵草	飲むと、20ターンの間、無敵状態になる。	248
困った時の巻物	モンスターに取り囲まれた状況で読むと、HPが全回復し、周囲にいるモンスターがかなしばり状態になる。	249
混乱の巻物	読むと、部屋内にいるモンスターすべてが15～25ターンの間、混乱状態になる。	249
ジェノサイドの巻物	投げ当てると、そのモンスターと同系統のモンスターの存在を次の冒険まで封じられる。	249
真空斬りの巻物	読むと、部屋内にいるモンスターすべてにダメージを与えられる。	249
エーテルデビル系の肉	食べると、モンスターに気づかれずに行動できるようになる。	256

ターン制

不思議のダンジョンでは、ターン制と呼ばれるルールに基づき、キャラクターたちが順番に行動していくことになる。この仕組みを把握し、さまざまな展開に対処できるよう前準備を整えておこう。

ターンの仕組み

ダンジョンにおける時間の流れは、右図のようになっており、シレン、モンスター、仲間が順番に1回ずつ行動すると、1ターンが経過。次のターンに移行する形になっている。つまり、こちらが何らかの行動を起こさないかぎり、モンスターも仲間も動くことはないというわけだ。ただし、その場から移動する、攻撃するといった動作をしなくても、装備品を付け替えたり、壺の中に道具を入れるといったコマンド操作をするだけで、行動したと見なされてしまうことがある。無駄な動きで時間を取られないよう、下記の要項を頭に入れておこう。

ターンの流れ

シレン
▼
敵モンスター
▼
仲間
▼
次のターン

行動の種類

ターンを消費する行動
- 移動する
- 攻撃する
- 足ぶみする
- 仲間、NPCに話しかける
- 剣、盾、腕輪を装備する、はずす
- 矢を撃つ
- 道具を壺に入れる、出す
- 道具を投げる
- 道具を拾う、置く、交換する
- 足元のワナをふむ
- モンスター状態で特技を使用する、戻る

ターンを消費しない行動
- 方向転換
- 持ち物を整理する
- 矢を装備する
- 白紙の巻物に書き込む
- 壺をのぞく
- 道具に名前をつける
- 道具の説明を見る

ターンの経過と行動回数の違い

すべてのキャラクターの行動速度が通常の場合、ターンの経過と行動回数は同じになるが、行動速度が変化するとその関係にズレが生じてしまう。そうなったときにわかりづらくなるのが、HPや満腹度の回復、状態変化の継続時間だが、これらはすべて行動回数でカウントされる。具体的に言えば、1ターンにつき1回しか行動できない状態であれば、混乱にかかった場合、通常回復するのに6～10ターンを要するが、1ターンに2回行動できる状態であれば、半分の3～5ターンで回復できるということになるのだ。なお、ダンジョン内においてモンスターが出現するタイミングや突風が吹くタイミングは、ターンを元にして計算される（右記参照）。

時間処理の違い

ターンの経過で計算されるもの
- 敵モンスターの追加出現
- 突風が吹くタイミング

行動回数で計算されるもの
- HPの自然回復
- 満腹度の減少
- 状態異常の継続時間

⬅1ターンの行動回数が増えれば、より長い時間ダンジョンに止まっていることができる。

行動の順番

ダンジョンでの行動は通常、1ターンにつき1回となっており、行動する順番はシレンからモンスター、仲間と続くように決められている。ただし、加速の杖や鈍足の杖といった道具や、鈍足のワナなどの効果などにより、行動速度が下記のいずれかになると、1ターンにおけるキャラクターの行動回数も変化する。また、特殊能力で最初から行動速度が異なるモンスターもおり、そういった者たちと遭遇した場合にも、下記のうちのいずれかが適用される。

←行動速度がシレンよりも速いモンスターがいたら、道具を使って下げるようにしよう。

状態別による行動順の違い

シレン(鈍足)

- シレン
- ▼ 敵モンスター
- ▼ 次のターン
- ▼ 敵モンスター
- ▼ 次のターン(最初に戻る)

鈍足では、2ターンに1回しか行動することができない。モンスターならともかく、こちら側としてはできうるかぎり、陥りたくない状態だ。

モンスター(倍速1回攻撃)

- シレン
- ▼ 敵モンスター
- ▼ 仲間
- ▼ 敵モンスター(追加行動※)
- ▼ 次のターン

1ターンの間に2回行動することができる状態。ただし、1回目の行動時に、攻撃動作をしてしまった場合は、2回目の行動をすることはできなくなる。

モンスター(倍速2回攻撃)

- シレン
- ▼ シレン(追加行動)
- ▼ 敵モンスター
- ▼ 仲間
- ▼ 次のターン

倍速1回行動同様、2回行動することができる状態。こちらは、1回目の行動の内容にかかわらず、必ず1ターン中に2回目の動作をすることができる。

コラム

行動速度を変える方法

以下は、シレンたちの行動速度をコントロールすることができる道具の一例。状況に応じて使いわければ、戦いを優位に進められる。

行動速度を変化させるおもな道具

道具名	効果
加速の杖	効果対象の行動速度を1段階引き上げる。エーテルデビル系がいる場所であれば、魔法弾を反射させることで、自分が倍速になることも可能となる。
鈍足の杖	効果対象の行動速度を1段階引き下げる。

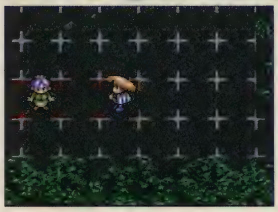
※直前の行動で攻撃を行なった場合はなし

シレンの行動

ダンジョンでの行動は、一歩間違えると渓谷の宿場に引き戻される危険性がある。そのためダンジョンでの移動はとても重要だ。ここではその移動方法など基本的なことを紹介するので確認してほしい。

移動

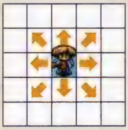
ターン制というルールが適用されるダンジョンにおいて、基本的ながら重要な行動となるのが、移動だ。ダンジョンでは、一定回数行動するごとにシレンの満腹度が減少するため、以下の項目、とくにナナメ移動を確認し、できるだけ無駄な動きを避けるよう心がけよう。なお、Yボタンを押すとマス目が表示され、周囲のキャラクターとの距離が測れる。



←Yボタンを押しながら十字ボタンを押すと、向いている方向が赤く表示される。

移動方向

移動可能な方向は、シレンの周囲8方向。ただし、隣接している地形が壁や水路の場合は、通過の腕輪を装備したり、エーテルデビル系などの肉を食べなければ移動できない。また、移動せずにその場で足ぶみすることも可能で、この足ぶみを活用すれば、敵を引きつけたり、HPをその場で回復できる。



移動できるのは8方向

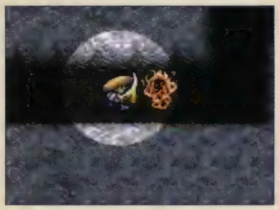
ナナメ移動

ダンジョンの部屋を移動する際に便利なのが、ナナメ移動だ。ナナメ移動は、十字ボタンをナナメ押しするだけでも可能だが、Rボタンを押しながらであれば、ナナメ方向以外には移動できなくなるため、確実に実行できる。ただ、右図のように水路が隣接している場合は、カドぬけできるが、壁が隣接している場合は、移動できないので、注意すること。なお、上下左右をモンスターに囲まれた場合もナナメ移動不可となるので、覚えておくようにしよう。

ナナメ移動の制限

ダッシュ

Bボタンを押しながら十字ボタンを操作すると、ダッシュすることができる。ダッシュは、広い部屋や町や村などを移動する際に使用すると便利だが、通路では障害物に接触したり、NPCやモンスターの周囲8マス、通路の分岐点、部屋の入口にさしかかったりするまで移動してしまうため、モンスターの先制攻撃を受けやすくなってしまう。



←通路などでダッシュを使うと、いきなりモンスターと出くわすこともあるので注意。

攻撃

ダンジョンを探索するうえで、避けては通れないのがモンスターとの戦闘。そこで重要となるのが、攻撃の種類を把握し、相手や状況に応じて使い分けられるようにすること。シレンは基本的に隣接した相手しか攻撃できないが、飛び道具を用いたり、モンスターの肉を食べることで、攻撃範囲を広げることができる。モンスターの中には、遠距離攻撃を得意とする者やヤミウッチー系のように待ち伏せ攻撃を仕掛けてくる者もいるので、主力となる剣以外の道についても射程などを以下で確認しておこう。

←敵が接近してきたら、その場で足ぶみするなどして先制攻撃できるようにしよう。

攻撃の種類

シレンの攻撃の種類は大きく分けて下記の6種類。基本は前方1マスの攻撃で、各剣や道具の特徴によって範囲が変わっている。敵や状況にあわせて装備をつけ替え、効率よく戦おう。なお、シレンがモンスターの肉を食べた場合は、そのモンスターの範囲になる。モンスターの攻撃範囲についてはP280-281を、シレンがモンスターになって範囲が変わるものについてはP277を参照してほしい。

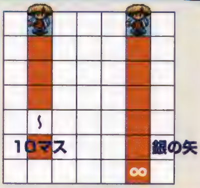
通常

何も装備していない状態か通常の剣はこの前方1マス。隣接して、敵に向かって攻撃する。

3方向

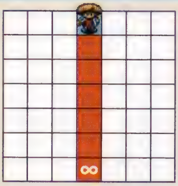
妖刀かまいたちか、「三」の印がついた剣を装備していると前方3マスを攻撃。カドぬけ攻撃も可。

投げる・矢を撃つ



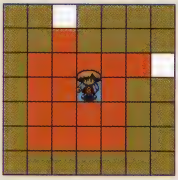
何か道具を投げるか矢を射つと、前方10マスに。ただし銀の矢のときのみ貫通して無限となる。

杖を振る



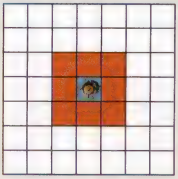
杖は魔法弾が前方に放たれ、敵や壁などに当たるまで飛び続ける。当たるとそこで消滅する。

巻物を読む



巻物を読む場合は、部屋全体だけでなく、部屋の入口の通路までが効果の対象となる。

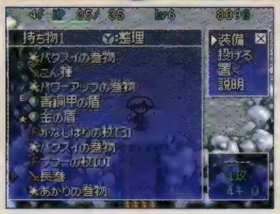
爆風



自爆の巻物を読んだり、地雷のワナを踏むと爆風が起こる。爆風の範囲は周囲1マス。

持ち物

ダンジョンやお店にある道具のうえに乗ると、持ち物がいっぱいでないかぎり、自動的に拾うことができる。拾った道具は、持ち物画面で確認でき、Yボタンを押せば、種別ごとに整理することが可能だ。なお、道具アイコンの左に表示されるEの文字は、装備品であることを、☆マークはメッキ処理された道具であることを表すので覚えておこう。



⬅新しい道具を手に入れたら、性能を確認。必要があれば装備を変更しよう。

道具の所持数

持てる道具の数は20個まで。ただし、保存の壺などに入れることでそれ以上の道具を持つこともできる。持ち物のシートは2枚あり、方向キーの左右で2枚を行き来することが可能。20個持った状態で道具の上に乗ると、持ち物がいっぱいで持てないという表示が出て、道具はその場に残される。

足元

通常では、それほど用いることはないが、道具がいっぱいになったときや足元にワナがある状態で活用すると便利なのが足元コマンド。とくに足元にワナがある場合には、ふむことで100%作動させられるため、状況によっては窮地を切り抜ける際の切り札にもなり得るのだ。なお、右記にまとめたものはおもな使用コマンド。それ以外に表示されるコマンドは、足元にある道具に応じて変化する。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
交換	持ち物の中にある一品と引き換えに、足元に置かれている道具を手に入れることができる。
ふむ	ふむことで、足元に配置されているワナを100%の確率で作動させられる。
すすむ、もどる	先のフロアに進むかどうかを選べる。ただし、「もどる」については、こばみ谷の14Fまでしか表示されない。

その他

ゲームの設定で自分がプレイしやすいように設定したり、上画面に表示される内容の変更、マップなどを見ることができる。また、今までの冒険で表示されたメッセージの履歴や、行き詰まったときの冒険のヒントもここで確認できる。中でもダンジョンのマップは冒険を進めていくうえで重要なので、上画面と下画面のどちらに表示するべきかよく考えてプレイしやすい方に設定しよう。また、初心者なら自動振向に設定しておくべき。ダメージを受けると、自動的にそのモンスターの方に向いてくれるので、便利だ。

コマンド説明

コマンド名	解説
ゲーム設定	BGMやSEの音量を調整（表示は1～5までの5段階）したり、タッチパネルの操作を「どこでも使う」「メニューだけ」「使わない」の3種類の中から選ぶことができる。
ダンジョン設定	以下、地色を水色にしている7項目の設定を変更するのに用いる。
歩き	歩く速度を「ふつう」「速い」のどちらかに設定できる。
自動振向	ダメージを受けた際に、モンスターの方に自動で向き直るようにするかどうかを選ぶことができる。
マス目表示	方向転換する際に、マス目を表示させるかどうかを選ぶことができる。
上画面	「居場所マップ」「メッセージ履歴」「全体マップ」「ステータス」「操作説明」のうち、いずれの画面を表示させるかを選ぶことができる。
下画面	選ぶと、下画面にマップが表示される。
十字ボタン攻撃	進行方向に人やモンスターが隣接した場合に、十字ボタンの操作のみで話したり、攻撃できるようにするかどうかを選ぶことができる。
遠距離方向確認	撃つ・投げる・振るなどのコマンド使用時に、攻撃方向を再確認するかどうかを選ぶことができる。
設定初期化	調整した項目をすべて初期設定に戻すことができる。
マップ	選ぶと、下画面に全体マップのみが表示される。
メッセージ履歴	選ぶと、過去の冒険の記録が一覧で表示される。
ヒント	選ぶと、冒険に役立つヒントの項目が表示される。

道具

さまざまな効果を持つ道具は、ダンジョンを探索するうえで、欠かすことのできない必需品だ。その種類や使用方法をしっかりと認識し、状況に応じた使いわけができるようにしておこう。

道具の分類

道具を大別すると、右記のようにシレンが身につけられる装備品と､それ以外の2種類に分類できる。道具としての優先度は、装備品の方が高く、持ち物を整理したときにも先に表示されるようになっているが、ダンジョンではその他に分類される道具をその場の状況に応じていかに使いこなすかが重要となる。各種道具の項目を確認し、特性をよく把握しておこう。なお、その他に分類されているギタンは、ンドゥバ系のモンスター(P026参照)が化けている場合のみ持ち物に加わる。また、ワナについては、ワナ師の腕輪を装備してワナ師状態(P048参照)になっている場合以外は、拾うことはできない。

道具の分類と種別

装備品	剣	盾	
	腕輪	矢	
その他	おにぎり	草・種	巻物
	杖	壺	肉
	ギタン	ワナ	

道具の入手

道具の入手は、ダンジョンに落ちているのを拾うのが主となるが、それ以外にも町や村、ダンジョン内に設置された店で購入したり、イベントのごほうびなどとして得ることが可能だ。ただ、名称が○○改となっていたり、強化値の上限が99に設定されているような強力な道具は通常では手に入らない。そのため、道具の強化(P027参照)や風来救助(P054参照)など特定の手段を用いる必要がある。

おもな入手方法

- ダンジョンに落ちているのを拾う
- お店で購入する
- イベントやフェイの問題、救助のごほうびとしてもらう
- 道具を所持している可能性があるモンスターを倒す

剣

装備することで、シレンの攻撃力が上がる。名前のうしろに付加される数値は、強化値を表し、この数値と剣の基本攻撃力を合計した値が、実際の剣の強さとなる。剣の強化値は、かじ屋に持ち込んで鍛えたり(こん棒のみ不可)、合成(P029参照)することで上げることが可能。ただし、種類ごとに決められた上限値(強化限界)を超える数値を付加させることはできない。なお、一部の剣には印(P030参照)と呼ばれる特殊能力が備わっている。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
装備、はずす	右手に剣を持つ(攻撃力が上昇する)。はずすと、素手になり、攻撃力が装備する以前の状態(レベル+ちから)に戻る。
投げる	進行方向に向かって、剣を投げる(装備中の剣でも実行可)。投げた剣がモンスターに当たれば、剣を装備して攻撃したときと同様のダメージを与えることができるが、投げるのに用いた剣は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。

盾

装備することで、シレンの防御力が上がる。名前のうしろに付加される数値の意味や強化方法は剣と同じだが、印の種類は異なる。呪いのかかった盾（剣）は、装備するとはずせなくなるが、性能自体は通常のものと変わらない。ミドロ系のモンスターの特殊攻撃を受けると、盾の強化値が下がるが、メッキの巻物などを用いることで防ぐことが可能。ただし、ミドロ系のレベルが上がると、防サビ加工だけでなく、印まではがされてしまう危険がある。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
装備、はずす	左手に盾を持つ（防御力が上昇する）。はずすと、素手になり、防御力が装備する以前の状態（0）に戻る。
投げる	進行方向に向かって、盾を投げる（装備中の盾でも実行可）。投げた盾がモンスターに当たれば、剣を装備して攻撃したときと同様のダメージを与えることができるが、投げるのに用いた盾は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。

腕輪

装備することで、個々の腕輪に備わっている特殊な効果を得ることができる。具体的な効果としては、回復効果を得たり、状態異常を回避するなど。ただし、すべての腕輪がシレンに良い効果をもたらすわけではなく、中には持ち物を落としたり、痛恨の一撃を受けやすくなるなど負の効果をもたらすものも存在している。なお、腕輪は名称不明の状態で手に入ることがあるため、事前に効果を確かめるためには、識別（P025参照）する必要がある。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
装備、はずす	腕輪を手にはめる（腕輪の効果を得る）。はずすと、素手になり、腕輪の効果が失われる。
投げる	進行方向に向かって、腕輪を投げる（装備中の腕輪でも実行可）。投げた腕輪がモンスターに当たれば、剣を装備して攻撃したときと同様のダメージを与えることができるが、投げるのに用いた腕輪は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。

矢

撃つことで、遠距離にいるモンスターを攻撃することができる。ただし、矢そのものには攻撃力は備わっておらず、シレンのステータスと装備中の剣の攻撃力を合計した値が矢の基本攻撃力となる。矢は最大で99本まで所持できるが、呪われた矢を1本でも手に入れると、すべての矢が呪われて使用できなくなってしまうので注意すること。なお、装備していれば、コマンドを使用しなくとも、Lボタンのみで撃つことができるが、その場合は、仲間やNPCなどに誤射しないように気をつけること。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
装備、はずす	矢を手に持つ（いつでも使える状態になる）。はずすと、素手に戻る。
撃つ	進行方向に向かって、矢を撃つ（装備していれば、Lボタンでも実行可）。撃った矢がモンスターに当たれば、剣を装備して攻撃したときと同様のダメージを与えることができるが、撃つのに用いた矢は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる（連続射出した場合は、一本ずつ地面に散らばる一銀の矢は、当たらなくても消失する一）。

おにぎり

シレンの満腹度が回復する。満腹時に食べると、食べたおにぎりの効果に応じて満腹度の最大値が上がる。一方で満腹度が0になると、移動するごとにHPが1ずつ減少していく。なお、おにぎりのワナをふむと、すべてのおにぎりがくさったおにぎりに変化してしまう。また、妖怪にぎり見習い系のモンスターに投げると、100ダメージを与えられる。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
食べる	おにぎりを食べる（満腹度が回復する）。
投げる	進行方向に向かって、おにぎりを投げる。投げたおにぎりがモンスターに当たれば、ダメージを与えることができるが、投げるのに用いたおにぎりは消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。

草・種

飲んだり、投げることで効果を発揮する。しあわせの草や薬草などステータスを上げたり、回復させるものは飲み、不幸の種や混乱草などステータス異常を引き起こすものは、モンスターに投げるといい。また、草・種の種類にかかわらず、飲むと満腹度が5回復するため、いざというときには回復手段としても使える。なお、薬草など一部の草は、幽霊系のモンスターに投げるとダメージを与えられる。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
飲む	草・種を飲む（個別に持つ効果を得る）。
投げる	進行方向に向かって、草・種を投げる。投げた草・種がモンスターに当たれば、ダメージを与えたり、それぞれの草・種が持つ効果を発揮させることができるが、投げるのに用いた草・種は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。

巻物

読むことで個々の巻物に備わっている効果が発揮される。ただし、ジェノサイドの巻物は、読んでも効果を発揮せず、モンスターに投げ当てることでしか用いることができない。また、白紙の巻物は、そのほかの巻物とは性格が異なり、使用したことのある巻物の名前を書き込むことで、その巻物と同じ効果を持たせることができるというもの。一度名前を書き込むと、取り消しがきかなくなるので注意しよう。なお、セイイキの巻物は、この白紙の巻物に書き込むことでしか手に入らない。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
読む	巻物を読む（個別に持つ効果を得る）。
投げる	進行方向に向かって、巻物を投げる。投げた巻物がモンスターに当たれば、ダメージを与えたり、巻物が持つ効果を発揮（ジェノサイドのみ）させることができるが、投げるのに用いた巻物は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。
書く	白紙の巻物でのみ使用可能なコマンド。使用したことのある巻物の名前を入力することで、その巻物と同じ効果を持たせることができる。

杖

振ったり、投げることで対象にダメージを与えたり、状態異常をもたらすなどさまざまな効果を及ぼすことができる。識別されている場合に、名前の横に表示される数値は、杖の使用回数を表し、この数値が0になると、投げ当てる以外に効果が発揮されなくなる。ただし、同じ名前の杖同士を合成すれば、杖の使用回数を増やすこともできる。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
振る	杖を振る（個別に持つ効果を発揮させる）。
投げる	進行方向に向かって、杖を投げる。投げた杖がモンスターに当たれば、ダメージを与えたり、その杖の持つ効果を発揮させられ、投げた杖は消滅する。当たらなければ地面に落ちる。

壺

道具を中に入れて保持したり、押すことで効果を得ることができる。名前の横に表示される数値は、壺の容量を表すが、杖とは異なり、合成で増やすことはできない。また、壺の種類によっては、道具を入れると別の道具に変化したり、倉庫に送られたりすることがある。ちなみに一度壺に入れた道具を引き出す際は、保存の壺を除き、割るか、吸い出しの巻物を用いる必要がある。なお、合成に用いる合成の壺は、ガイバラ先生の新作イベント（P085参照）をクリアしなければ、手に入らない。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
のぞく	壺の中をのぞく（中に入っている道具を確認できる）。
入れる	壺の中に道具を入れる。
押す	壺の中を押す（壺が持つ効果を得る）。
投げる	進行方向に向かって、壺を投げる。投げた壺がモンスターに当たれば、ダメージを与えたり、それぞれの壺が持つ効果を発揮させることができるが、投げるのに用いた壺は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちて壊れる。

肉

食べることで、肉の元になったモンスターに変身し、そのモンスターの特殊能力を使用することができる。ただし、変身中は、道具が一切使用できなくなるため、HPが0になりそうになったらすぐに元の状態に戻らないと力尽きたことになってしまう。なお、肉を投げ当てた場合には、そのモンスターを肉の元になったモンスターに変身させることができる。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
食べる	肉を食べる(モンスターに変身する)。
投げる	進行方向に向かって、肉を投げる。投げた肉がモンスターに当たれば、肉の元になっているモンスターに変身させることができるが、投げるのに用いた肉は消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。

その他

ギタンは通常、上に乗ると所持している金額に加算されてしまうが、Bボタンを押しながらであれば、上に乗ることができ、その状態であれば壺に入れたり、投げて金額の10分の1の値をダメージとしてモンスターに与えることもできる。また、ンドゥバ系のモンスターが擬態している場合は、Bボタンを押さずに乗っても、持ち物に加えられるが、投げ当てると姿を現すので注意が必要だ。

一方のワナは、ワナ師の腕輪を装備してワナ師状態(P048参照)になっている場合のみ、拾ったり、再配置することが可能となっている。ちなみにワナ師状態になると、シレンの外見が変化する。

おもな使用コマンド

コマンド名	解説
投げる	ギタン用のコマンド。進行方向に向かって、ギタンを投げる。投げたギタンがモンスターに当たれば、ダメージを与えることができるが、投げるのに用いたギタンは消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。
投げる	ワナ用のコマンド。進行方向に向かって、ワナを投げる。投げたワナがモンスターに当たれば、ダメージを与えたり、それぞれのワナが持つ効果を発揮させることができるが、投げるのに用いたワナは消滅する。当たらなかった場合は、地面に落ちる。
置く	ワナ用のコマンド。足元にワナを置く。
前置く	ワナ用のコマンド。進行方向の手前にワナを置く。

道具の識別

道具には、手に入った時点では、種別しかわからない未識別のものが存在している。それらは、名前の表示色が黄色で表され、説明欄にも効果が表示されない。そのため、実際に装備や使用してみるまでは、呪い(P026参照)の有無や使用回数なども判別できない。手元に識別の巻物などがない場合は、道具が自動で識別される町や村まで持ち込むのが安全だ。ちなみに、未識別の道具に名前を入力した場合や印合成(P030参照)した道具は緑、呪いのかかった道具は赤、すべて識別された状態の道具は白で表示されるので、覚えておくといいだろう。

装備、使用した際の識別変化

種別	未識別になる項目	識別状況
剣、盾	強化値、呪い	ともに識別される。
腕輪	名前、呪い	呪いのみ識別される。
草・種	名前、呪い	ともに識別される。
巻物	名前、呪い	ともに識別される。
杖	名前、使用回数、呪い	呪いのみ識別される。
壺	名前、使用回数、呪い	「押す」が表示される壺は、コマンドを実行することで識別されるが、それ以外の壺は、未識別のままとなる。

未識別道具の識別法

上記でも触れたが、未識別の道具を識別するには、町や村に持ち込んだり、識別の腕輪や巻物、壺などを用いる方法がある(腕輪は事前に装備していないと効果を発揮しない)。また、それ以外にもダンジョン内に登場するNPCのイベントをクリアすれば、彼らに頼むことで識別することも可能となる。

おもな識別方法

- 町や村に移動する
- 識別の腕輪、壺、巻物を活用する
- 使用して効果を確かめる

道具に擬態するモンスター

モンスターの中には道具に擬態する特殊能力を備えた者が存在している。それがンドゥバ系だ。ンドゥバ系は、ダンジョンに落ちている道具やお店の商品になりすますし、シレンが装備したり、使おうとすると姿を現して襲いかかってくる。新たに手にした道具を用いる際には、ンドゥバ系の出現に備えて、シレンの残りHPにも気を配るようにすること。

←ンドゥバ系が擬態している場合、生物に投げ当てたり、使おうとすると姿を現す。

ンドゥバ系の識別

識別の腕輪などの識別道具を装備していれば、拾った時点で識別できるが、そうでない場合には、別のフロアに持ち込んだり、町や村に移動することで判断するのが安全な方法だといえる。なお、ンドゥバ系のモンスターが擬態しているとわかったら、即座に捨ててしまうのが得策だ。下手に出現させると、意外に攻撃力が高いため、思わぬ苦戦を強いられることになってしまう。

おもな識別法

- 擬態化した道具を装備、使用する
- 識別の腕輪や特製おにぎりの効果を得た状態で、擬態化した道具を拾う
- 町や村、次のフロアに持ち込む
- 飛脚、かじ屋などにわたす
- 倉庫にあずける

呪い

呪われている道具は、装備品なら装備すると呪われていることが表示され、はずすことができなくなる。装備品以外の道具が呪われている場合は、その道具を使うことができない。呪われている道具はいずれもその効果を発揮できず、例えば武器なら印の効果が失われた状態になっている。また、保存の壺が呪われてしまった場合は、中に入っているものが取り出せない状態となる。さらに矢は、1本でも呪われたものを手に入れると、拾ったときに持ち物にあるすべての矢が呪われてしまう。

←呪われている道具は、装備すると、種別アイコンがドクロマークで表示される。

呪いによる制限

種別	効果
剣・盾	装備すると、はずせなくなり、印の特殊能力も発動しなくなる。
腕輪	装備すると、はずせなくなり、特殊能力も発動しなくなる。
矢	装備すると、はずせなくなり、撃つこともできなくなる。
おにぎり	食べることができなくなり、投げ当ててもダメージを与えるだけになる。
草・種	飲むことができなくなり、投げ当ててもダメージを与えるだけになる。
巻物	読むことができなくなり、投げ当ててもダメージを与えるだけになる。
杖	振っても魔法弾が出なくなり、投げ当ててもダメージを与えるだけになる。
壺	入れることや押すことができなくなり、投げ当ててもダメージを与えるだけになる。
肉	食べることができなくなり、投げ当ててもダメージを与えるだけになる。

呪いの解除

呪いを解除するためには、おはらいの巻物を読むか、P087のイベントを終えているなら、ダンジョンにいるじじいにおはらいしてもらえる。また、おはらいはされないが、装備はずしのワナやセルアーマーの弾き攻撃によって装備がはずれることがある。

おもな解除法

- おはらいの巻物を読む
- ノロージョ系の肉を食べる
- 8～14Fに出現するじじいに頼む

道具の強化

道具の中で、強化することができるのは剣と盾の2種類。このうち剣は天の巻物を読んだり、かじ屋に持ち込むことで、盾は地の巻物を読むことでそれぞれ強化することできる(とある盾のみかじ屋でも鍛えてもらうことができる)。また、剣と盾はともに合成の壺を用いても強化することができ、例えばこん棒＋8とつるはし＋2を合成(P029参照)すれば、こん棒＋10を作り出せるのだ。そのため、基本となる強さが低い道具でも強化値の数字が大きいものを手に入れたら、合成用に取っておくといいだろう。なお、エンディング到達後には、強化の壺が登場。この強化の壺は、剣や盾を入れておくと、フロアを進むごとに強化値を上げてくれるという便利な道具。手にしたら、必ず用いるようにしよう。

おもな強化法

- かじ屋に持ち込む
- 剣を装備している状態で、天の恵みの巻物を読む
- 盾を装備している状態で、地の恵みの巻物を読む
- 強化値の高い剣(盾)と合成する

←残念ながら金物ではないこんぼうはかじ屋では強化できないので気をつけよう。

強化値一覧

	道具名	強さ	強化
剣	つるはし	1	8
剣	必中の剣	1	8
剣	金の剣改	1	40
剣	こん棒	2	20
剣	こん棒改	2	50
剣	金の剣	2	8
剣	妖刀かまいたち	2	8
剣	成仏の鎌	3	8
剣	三日月刀	3	8
剣	ブフーの包丁	3	30
剣	一ツ目殺し	3	8
剣	長巻	4	30
剣	長巻改	4	60
剣	ドレインバスター	4	8

	道具名	強さ	強化
剣	斬空剣	4	8
剣	ドラゴンキラー	5	8
剣	ミノタウロスの斧	5	8
剣	ドラゴンキラー改	5	40
剣	カタナ	6	50
剣	どうたぬき	8	60
剣	どうたぬき改	8	80
剣	剛剣マンジカブラ	12	70
剣	火迅風魔刀	20	99
剣	使い捨ての剣	20	8
剣	キグニキングの斧	10	50
剣	秘剣カブラステギ	50	99

	道具名	強さ	強化
盾	見かけだおしの盾	1	30
盾	皮甲の盾	2	15
盾	皮甲の盾改	2	50
盾	トドの盾	2	8
盾	金の盾	2	8
盾	バトルカウンター	2	8
盾	見切りの盾	2	8
盾	金の盾改	2	40
盾	バトルカウンター改	2	40
盾	プリズムの盾	2	8
盾	木甲の盾	3	25
盾	木甲の盾改	3	50
盾	地雷ナバリの盾	3	8
盾	地雷ナバリの盾改	3	40

	道具名	強さ	強化
盾	青銅甲の盾	4	35
盾	青銅甲の盾改	4	60
盾	ゲイズの盾	4	8
盾	ドラゴンシールド	5	8
盾	ドラゴンシールド改	5	40
盾	鉄甲の盾	6	45
盾	鉄甲の盾改	6	70
盾	重装の盾	9	55
盾	重装の盾改	9	80
盾	キグニキングの盾	10	50
盾	風魔の盾	12	70
盾	使い捨ての盾	20	10
盾	ラセン風魔の盾	50	99

特殊強化

道具の中には、一定の条件を満たすことで、通常とは異なる性能になったり、別の道具に変化するものがある。これを特殊強化といい、例えばつるはしは、通常であれば何度か使用しているうちに壊れてなくなってしまうが、かじ屋に持ち込んで鍛えると、「金」の印(P030参照)が付加されていくら掘っても壊れなくなる。ほかにもカタナを＋50まで鍛えてある場所に持って行くと、強化値を＋99まで上げられる火迅風魔刀に変化したりする。なお、それ以外の特殊な道具については、右記を参考にして強化してみてほしい。

特殊強化によってのみ生成される道具

道具名	生成方法
つるはし(壊れない)	かじ屋に預けて鍛える。
火迅風魔刀	カタナを＋50まで鍛えたのち、とある場所に持ち込む。
秘剣カブラステギ	ある剣を鍛えてかじ屋に持ち込む。
ラセン風魔の盾	ある盾を鍛えてかじ屋に持ち込む。

強化値のマイナス化を防ぐ

基本となる道具の強さは、どのような状況であっても変化することはないが、強化値の方は、右記にまとめた原因となる要素を満たしてしまうと、下がってしまう。とくにミドロ系のモンスターの特殊能力は、剣や盾をサビさせるだけでなく、印をはがす効果（オドロとチドロのみ）もあるため、遭遇したら隣接しないようにしたい。また、エンディング到達後に登場する弱化の壺は、P027で説明した強化の壺とは反対の効果を持ち、剣や盾を入れた状態でフロア移動すると、強化値がマイナスになってしまう。

原因とおもな対処法

原因となる要素

- 強化値がマイナスの剣（盾）との合成、弱化の壺
- サビのワナ
- ミドロ系モンスターの特殊攻撃

対処法

- 装備する剣と盾に合成で「金」の印を付加させる
- サビよけの腕輪を装備する
- メッキの巻物を読む

モンスターの肉による変身

ブフーの杖や包丁を使って入手したモンスターの肉は、食べるとそのモンスターに変身することができる。倒されるか元に戻らない限りは、そのモンスターの姿で徘徊でき、射程範囲や特殊能力なども引き継ぐことができる。モンスターによっては倒れても特殊能力によって生き延びることもあるが、基本的には倒されると渓谷の宿場に戻されるので、危険だと思ったらすぐに元の姿に戻ろう。

肉を食べるメリットとデメリット

メリット

- 肉の生成元となったモンスターの特殊能力が使用可能になる
- 満腹度が10回復する（チキンの肉のみ100回復）
- 状態異常がすべて回復する
- ワナにかからなくなる

デメリット

- 剣、盾、腕輪の特殊能力が発動しなくなる
- 道具が拾えなくなる（ぬすっトド系は除く）
- 道具が使用不可になる
- 仲間やNPCとの会話ができなくなる
- 経験値が増えなくなる（変身解除後に算出される）

肉の生成

肉はブフーの杖かブフーの包丁で入手することができる。ただし、ブフーの包丁は一定の確率で肉を落とすというものなので、確実に手に入れたいなら、ブフーの杖を使うといいだろう。なお「肉」の印を合成すれば、ブフーの包丁と同様の効果が得られる。

肉の生成に用いる道具

道具名	おもな入手方法
ブフーの包丁	食神のほこらを探索する（初期装備）。
ブフーの杖	地下水脈の村のお店で買う（買値:3000ギタン）。

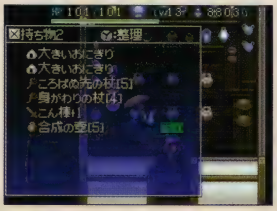
肉の活用法

肉は食べて変身するだけでなく、投げてそのモンスターにすることもできる。そのため、強いモンスターを弱いモンスターに、弱いモンスターを強いモンスターにできるのだ。弱いモンスターにした方が戦いやすく感じるが、そうすると弱いモンスターの肉しか手に入らなくなってしまう。強いモンスターと戦って、その肉を手に入れなければ意味がないのだ。

←肉を投げて目の前のモンスターにし、またそのモンスターの肉をねらうのだ。

道具の合成

異なる性能を備えたふたつの道具を掛け合わせ、その能力をひとつにまとめあげることを合成といい、この合成を用いれば、剣や盾に加えて、かじ屋では鍛えられないこん棒や杖の使用回数を増やすことも可能。ただし、合成には、合成の壺と呼ばれる専用の道具を用いる必要があり、この壺は普通にゲームをプレイしただけでは手に入れることができない。山頂の町にいる陶芸家ガイバラ先生の新作（P085参照）イベントを発生させ、クリアしなければならないのだ。合成の壺を入手するまでには、何度も冒険をやり直す必要があるため、それなりに手間はかかるが、手に入れれば、より強力な剣や盾を作り出すことができ、結果として冒険がラクになる。山頂の町に着いたら、さっそくイベントを開始させよう。なお、一度合成の壺を手に入れれば、その後は、「ガイバラかまもと」展示場で購入可能。



⬅ガイバラのイベントをクリアすると、展示場がオープン。合成の壺も商品として並ぶ。

合成の仕組み

合成では、最初に合成の壺に入れた方の道具がベースとなり、2品目に入れた道具はその能力のみが引き継がれ、姿形は消滅するようになっている。そのため、ベースにしたい方の道具をあとで入れてしまうなどといったことをすると、割る以外に取り出しが効かず、取り返しが付かなくなってしまう。無駄に壺の使用回数を減らさないよう、注意しよう。

合成のルール

- 合成できるのは剣、盾、杖の3種のみ
- 剣と盾は同じ種別、杖は同じ種類同士でしか合成できない
- 壺の中に先に入れた方の道具がベースとなる

種別ごとの合成例

剣

1品目：どうたぬき+5
＋
2品目：カタナ+2
＝
結果：どうたぬき+7

種別が同じ剣であれば、どのような種類で掛け合わせても合成可能。結果は、1品目に投入したどうたぬきに、2品目のカタナの強化値が引き継がれる。

盾

1品目：鉄甲の盾+2
＋
2品目：ドラゴンシールド+3
＝
結果：鉄甲の盾+5

種別が同じ盾であれば、どのような種類で掛け合わせても合成可能。結果は、1品目の鉄甲の盾に、2品目のドラゴンシールドの強化値と特殊能力が引き継がれる。

杖

1品目：ふき飛ばしの杖[5]
＋
2品目：ふき飛ばしの杖[5]
＝
結果：ふき飛ばしの杖[10]

同じ種類の杖同士でのみ合成可能。結果は、ふたつの杖の使用回数が合計されたものとなる（使用回数は最大99まで）。

特殊能力の合成

剣や盾の中には、印と呼ばれる特殊な能力を備えたものが存在している。この印は、合成する以前には、元の道具の説明欄にも表示されないが、合成することにより、印としてベースとなる道具に付加することができる。これが特殊能力の合成、いわゆる印合成と呼ばれるものだ。

印合成の仕組み

印合成に用いることができるのは、剣と盾の2種類のみ。印を備えた剣と盾は以下のようになっており、これらを合成素材に用いることでしか印を付加することはできない。なお、1品目と2品目が両方とも印を持っていた場合は、すべて1品目に引き継がれることなる(打ち消し合うものの場合は、どちらも消失して表示されなくなってしまう)。

印 合成のルール

- 合成できるのは剣、盾の2種のみ
- 通常の合成同様、先に壺に入れた方の道具がベースとなる
- 効果が打ち消し合うもの同士を同時に付加させることはできない(「皮」と「重」)

剣 に付く印

印	効果	印を持つ道具
金	サビ系モンスター―ミドロ系―の特殊能力やサビのワナの効果を受けても剣がサビなくなる。	金の剣、金の剣改、メッキの巻物
竜	ドラゴン系モンスター―とおせんりゅう系・ドラゴン系・ヒーポフ系―に通常攻撃の2倍のダメージを与える。	ドラゴンキラー、ドラゴンキラー改
捨	通常攻撃を当てるたびに剣の強化値が1下がる。	使い捨ての剣
会	攻撃時に一定の確率で会心の一撃(ダメージ2倍)が出るようになる。	ミノタウロスの斧
仏	幽霊系モンスター―エーテルデビル系・ガイコツまどう系・死の使い系・セルアーマー系・パコレプキン系・ぼうれい武者系―に通常攻撃の2倍のダメージを与える。	成仏の鎌
必	攻撃命中率が100%になる。	必中の剣
三	前方3方向を一度に攻撃できるようになる。	妖刀かまいたち
目	一ツ目系モンスター―アイアンヘッド系・吸引幼虫系・ゲイズ系・ばくだんウニ系・ぴーたん系―に通常攻撃の2倍のダメージを与える。	一ツ目殺し
ド	ドレイン系モンスター―吸引幼虫系・くねくねハニー系・まわるポリゴン系―に通常攻撃の2倍のダメージを与える。	ドレインバスター
肉	倒したモンスターを一定確率で肉に変える。	ブフーの包丁
月	爆発系モンスター―オヤジ戦車系(オヤジ戦車、ガンコ戦車、イッテツ戦車、ヘンクツ戦車)・ばくだんウニ系―に通常攻撃の2倍のダメージを与える。	三日月刀
空	浮遊系モンスター―エーテルデビル系・カラカラペンペン系・死の使い系・ドラゴン系・パコレプキン系・ヒーポフ系―に通常攻撃の2倍のダメージを与える。	斬空剣
堀	壁を掘ることができるが、一定確率で壊れてしまう。	つるはし
堀	いくら壁を掘っても壊れない。	かじ屋で鍛えたつるはし
キ	HPが10分の1以下になると、必ず会心の一撃が出る。	キグニキングの斧

盾 に付く印

印	効果	印を持つ道具
金	サビ系モンスター―ミドロ系―の特殊能力やサビのワナの効果を受けても盾がサビなくなる。	金の盾、金の盾改、メッキの巻物
竜	ドラゴン系モンスター―ドラゴン系・ヒーポフ系―の特殊能力(炎)によるダメージを2分の1にする。	ドラゴンシールド、ドラゴンシールド改
捨	通常攻撃を受けるたびに盾の強化値が1下がる。	使い捨ての盾
皮	満腹度の減る速度が2分の1(20ターンで1%減少)になる。	皮甲の盾、皮甲の盾改
バ	直接攻撃で受けたダメージの3分の1をモンスターに弾き返す。受けたダメージが6以下の場合は、弾き返すダメージは1となる。	バトルカウンター、バトルカウンター改
重	満腹度の減る速度が2倍(5ターンで1%減少)になる。	重装の盾、重装の盾改
見	直接攻撃をかわしやすくなる。	見切りの盾
地	自爆の巻物、うっぷんばらしの壺、地雷のワナ、大型地雷のワナの効果、爆発系モンスター―オヤジ戦車系(オヤジ戦車、ガンコ戦車、イッテツ戦車、ヘンクツ戦車)・ばくだんウニ系―の特殊能力による爆発のダメージを2分の1にする。	地雷ナバリの盾、地雷ナバリの盾改
ト	盗み系モンスター―ガマラ系・ぬすっトド系―の特殊攻撃を受けても、道具やギタンを盗まれなくなる。	トドの盾
プ	杖系モンスター―ガイコツまどう系・きり仙人系―の特殊(状態異常を引き起こす)能力を防ぐ代わりに、10ダメージを受ける。	プリズムの盾
ゲ	催眠系モンスター―ゲイズ系―の特殊能力(催眠)を無効化する。	ゲイズの盾
キ	モンスターの直接攻撃を隣接する別のモンスターに受け流すことがある。	キグニキングの盾

モンスター

ダンジョンにおいて、とりわけ注意したいのが、敵モンスターだ。階層を進めば、より強力なモンスターが現れ、探索は困難さを増す。特徴をしっかりと把握し、戦いを優位に進められるようにしよう。

モンスターの特徴

モンスターには、右記にまとめたもの以外にもいくつかの特徴がある。フロアごとに出現する可能性のあるモンスターが決まっていたり、シレンを発見すると、最短距離で迫ってくるといった点だ。さらに、フロア内で一定ターン数が経過すると、新たなモンスターが追加で出現するようになっている。

おもな特徴

- ほとんどのモンスターが特殊能力を持っている
- 道具を拾わない(盗むことはある)
- 状態変化時の継続時間などがシレンと違う
- ワナをふまない

各ステータスの意味

Lv モンスターの強さを表す。特定の条件(P033参照)を満たすと、レベルが上がり、同種族の別のモンスターに変わる。

攻撃力 モンスターのちからを表す。この値が高いほど、攻撃対象へのダメージ量が増える(本書では、🗡で提示している)。

特殊能力 モンスターが持っている固有の能力。ダメージを与えたり、状態異常を引き起こすなどさまざまな効果をもたらす。

HP モンスターの生命力を表す。この値が0になると、力尽きる(鬼面武者系のみ、力尽きたあとも別モンスターとして復活する)。

防御力 モンスターの体力を表す。この値が高いほど、攻撃で受けるダメージ量が軽減される(本書では、◉で提示している)。

速度 モンスターの行動する速度。鈍足、等速、倍速1回攻撃、倍速2回攻撃の4段階がある(P018参照)。

モンスターの系統

すべてのモンスターは、「一ツ目系」や「幽霊系」と呼ばれるような系統に属しており、これらの系統は全部で14種類ある。各系統ごとの特徴は、共通の外見的要素や弱点を持っているという点。知っておけば、遭遇時に適切な対応がとれるようになるはずだ。なお、中にはエーテルデビルのように複数の系統に属しているようなモンスターもいるので、すべての系統の特徴を把握しておこう。

ノーマル系

おもなモンスター
いやしうさぎ
火炎入道系
カラクロイド系
キグニ族系など

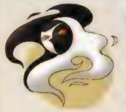
レベル99まで上がる火炎入道系やキグニ族系といった強力種がいる一方で、特殊能力を持たない弱体種も数多く存在。共通の弱点は特に存在していない。

一ツ目系

おもなモンスター
アイアンヘッド系
吸引幼虫系
ゲイズ系
ばくだんウニ系など

一ツ目のモンスターが属する系統。「目」の印が付加された一ツ目殺しなどを装備して攻撃すれば、通常時の2倍のダメージを与えることができる。

幽霊系



おもなモンスター
エーテルデビル系
ガイコツまどう系
死の使い系
セルアーマー系など

半死半生系。「仏」の印が付加された成仏の鎌などの攻撃に弱いうえに、薬草や弟切草などの回復道具を用いてもダメージを与えることができる。

ドレイン系

おもなモンスター
吸引幼虫系
くねくねハニー系
まわるポリゴン系

ステータス吸収を得意とする。「ド」の印が付加されたドレインバスターなどを装備して攻撃すれば、通常時の2倍のダメージを与えることができる。

毒草系

おもなモンスター
おばけ大根系

毒草など状態異常を引き起こす草を投げてくるおばけ大根系のみが該当。3マス以上離れた場所から矢を撃つか、乱毒の腕輪などを装備して攻撃したい。

杖系

おもなモンスター
ガイコツまどう系
きり仙人系

状態異常を引き起こす杖による攻撃を得意とする系統。身がわりの杖で注意を逸らしたり、「プ」の印が付加されたプリズムの盾などを装備してから戦いたい。

ドラゴン系

おもなモンスター
とおせんりゅう系
ドラゴン系
ヒーポフ系

飛竜と地竜の2種類のドラゴンが属する。「竜」の印が付加された剣と盾を装備して攻撃すれば、攻撃力が2倍となり、ダメージも2分の1に軽減できる。

呪い系

おもなモンスター
ノロージョ系

持ち物に呪いをかけてくるノロージョ系のみが該当。遠距離から矢を撃つか、ノロージョ系の肉を所持（食べると、道具の呪いが解ける）して戦いたい。

浮遊系

おもなモンスター
エーテルデビル系
カラカラペンペン系
死の使い系
ドラゴン系など

水路や空の上を移動する、空中飛行が可能な系統。「空」の印が付加された斬空剣などを用いて攻撃すれば、通常時の2倍のダメージを与えることができる。

催眠系

おもなモンスター
ゲイズ系

催眠術を使ってくるゲイズ系のみが該当。「ゲ」の印が付加されたゲイズの盾を装備していれば、催眠術を気にすることなく、攻撃に専念することができる。

サビ系

おもなモンスター
ミドロ系

装備品の強化値を下げてくるミドロ系のみが該当。「金」の印が付加された剣と盾を装備して攻撃するか、遠距離から矢を用いて近づかせないようにしよう。

ボス系

おもなモンスター
魔蝕虫
魔蝕ソルジャー
魔蝕クイーン
キグニキング

イベント戦闘でしか登場しない、特殊な系統。周囲にほかのモンスターがいる場合は、身がわりの杖、1対1なら鈍足の杖を用いてから攻撃するようにしたい。

盗み系

おもなモンスター
ガマラ系
ぬすっトド系

ギタンや道具を盗んで逃げる系統。基本的に攻撃はしてこない。「ト」の印が付加されたトドの盾などを装備することで、ギタンや道具を盗まれるのを防げる。

爆発系

おもなモンスター
オヤジ戦車系
ばくだんウニ系

砲弾や自爆により、周囲に爆風を巻き起こす系統。「地」の印が付加された地雷ナバリの盾などを装備することで、ダメージを2分の1に軽減できる。

モンスターのレベルアップ

モンスターにも、シレン同様、レベルが備わっている。ただし、こちらのレベルは、基本的に1～4までの4段階（火炎入道系、キグニ族系、ボウヤー系は例外）の設定となっており、レベルが上がると、同系統の別のモンスターに変身する仕組みになっている。モンスターのレベルが上がる条件は、モンスターがシレンの仲間や別のモンスターを倒すなどして直接経験値を得た場合、しあわせ草などの道具による効果を受けた場合、ぼうれい武者系が乗り移った場合の3パターンとなっており、これらの条件をうまく利用すれば、意図的にモンスターのレベルを上げて、経験値を稼ぐといった方策をとることも可能だ。

レベルアップの流れ

Lv1　タイガーウッホ

▼

Lv2　タイガーウホホ

▼

Lv3　タイガーウホーン

▼

Lv4　タイガーウボッホ

目覚め状態と睡眠状態

ダンジョンの部屋に入ると、眠っているモンスターに遭遇することがある。これは、状態異常の「眠り」とは異なる作用で、モンスターが持つ習性の一種と言える。そのため、ターンが経過しても起きることはないが、同じ部屋に入ったり、攻撃や隣接したりすると、一定の確率で目覚めるようになっている。なお、右記のリストのモンスターは、常にその状態で出現することを表し、リストに記載のないモンスターは、確率によりどちらかの状態に振り分けられる。

該当モンスター一覧

目覚め状態モンスター
いやしウサギ、エーテルデビル系、小僧天狗系、チンタラ系、ばくだんウニ系、ボウヤー系、ぼうれい武者系、ヤミウッチー系、ボスモンスター

睡眠状態モンスター
カラクロイド系、キグニ族系、ぬすっトド系、パルテノス系、ぴーたん系、まわるポリゴン系、ンドゥバ系

倍速行動モンスター

モンスターの中には、常にシレンよりも速い行動速度で動いている者がおり、彼らと遭遇した場合には、ほぼ確実に不利な状況に陥ってしまう。そうした場合には、あせらず右記のような対処を用い、先制攻撃できるようにしよう。ただし、倍速2回攻撃のモンスターには、続けて攻撃されてしまうので、自分か相手の行動速度を調整するようにしよう。

おもな対処の仕方

遠くにいる場合
●矢などで近づかれる前にダメージを与えておく

1マス先にきた場合
●1マス下がって2マスの空きを保つ

2マス先にきた場合
●その場で足ぶみして接近を待つ

倍速1回攻撃モンスター

カラクロイド系	カラクロイド
	スチームロイド
	エレキロイド
	バイオロイド
死の使い系	死の使い
ボウヤー系	コドモ戦車
	ちびタンク
ボス系	キグニキング

倍速2回攻撃モンスター

死の使い系	地獄の使者
	死神
	冥王
チキン系	チキン
	グレートチキン
	ミラクルチキン
ぴーたん系	ぴーたん
	逃げピータン
ぴーたん系	飛びぴーたん
	隠れぴーたん
マムル系	ギタンマムル
オヤジ戦車系	イッテツ戦車
	ヘンクツ戦車
その他	店主
	番犬

仲間

シレンと行動をともにし、モンスターとも戦ってくれる仲間の存在は、心強く何にも代え難い。ただし、一緒に冒険をするには、個別に設定された条件を満たさなければならないので覚えておこう。

仲間とは

シレンの旅仲間となってくれるキャラクターは、総勢6名。いずれもイベントをこなすことで仲間に加わってくれるが、このうちの2名は、イベント時のみ加わる一時的なキャラクターのため、実質的には4名となっている。仲間の特徴は、右記のとおりで、彼らが得た経験値は、すべてシレンのものとして計算される。なお、シレンが一度に連れて歩けるメンバーの数は、最大で4名までとなっている。

仲間の特徴

- 仲間にするにはイベントをクリアする必要がある
- 行動はすべて自動（ターンでは最後に行動する）
- 状態変化の効果がシレンとは異なる
- 自分からはワナをふまない
- 仲間がモンスターを倒した場合は、シレンに経験値が加算される

エンディングまでに登場する3人の旅仲間

ペケジ

◇初期ステータス ➡P.078

HP	攻撃力	防御力
20	↘	●

初期ステータスは低いが、イベントの進行に応じて成長していくのが強み。仲間の中では唯一満腹度が設定されているキャラでもある。

お竜

◇初期ステータス ➡P.080

HP	攻撃力	防御力
65	↘↘	●●

特殊能力の目つぶしは、部屋内にいるすべてのモンスターを100%の確率で状態異常にする。一緒に冒険するにはかなり心強い味方だ。

座頭ケチ

◇初期ステータス ➡P.081

HP	攻撃力	防御力
60	↘↘	●●

話しかけると、1フロアにつき、1回だけ指圧をしてくれる。ただし、失敗したときのダメージは大きいので、使いどころは慎重に選ぼう。

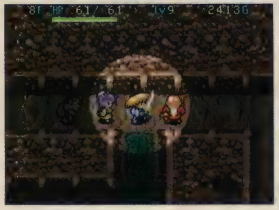
仲間の行動

仲間の行動は、敵を倒すことを第一としており、モンスターを見つけると積極的に動き出すが、それ以外の場合は、シレンのあとをついてくる。ただ、通路においておよそ4マス前後離れると、勝手にどこかへ行ってしまうこともあるので、できるかぎり、離れないよう気を配ろう。なお、はぐれた場合でも、フロア移動すれば再会することができる。

⬅話しかけたときのメッセージ内容で仲間の残りHPがどれくらいかおおよそわかる。

ダンジョンで遭遇する人々

ダンジョンには、モンスター以外にも仲間になるキャラクターやNPCが登場する。彼らは、さまざまな形で冒険を手助けしてくれるが、話しかけると1ターンを消費してしまうので、モンスターがいる場合は、先に倒すなどしてタイミングを見計らうように。なお、ナオキとスララのふたりは、一時的に仲間にもなるが、ペケジらのように戦ってはくれない。



←通路ですれ違うときは、Bボタンを押しながら十字ボタンを押せばいい。

おもなキャラクター

お竜
初対面の会話時に「はい」を選ぶと、再会時に仲間加入条件を満たすことができ、やり直し時に竹林の村でイベントが発生する。

座頭ケチ
200ギタンを払って指圧をしてもらってからやり直すと、竹林の村でイベントが発生。再度やり直すと山頂の町に移動する。

スララ
迷子の少女。奇岩谷まで無事に送り届けると、あずかり場が利用可能になる。はぐれた場合は、山頂の町まで戻れば再登場する。

ナオキ
さすらいの料理人。話しかけると、ブフーの杖を渡され、マムルの肉を持ってきてくれと頼まれる。無視しても次回冒険時に登場。

ペケジ
自称シレンの弟。初対面時に「はい」を選び、再会時に1000Gを貸すと仲間加入条件を満たし、各階層を徘徊するようになる。

カマヒゲ
腕輪鑑定師。めぐすり草(弟切草などでも反応)を投げると、ちからが1下がるが、無料で腕輪の鑑定をしてもらえるようになる。

おにぎりじじい
おにぎりをあげると、しあわせ草をくれるが、見捨てると、次フロアに幽霊になったじじいと大量のまわるポリゴンが現れる。

飛脚
渓谷の宿場、山頂の町、奇岩谷のうち、利用可能な倉庫・あずかり場に無料で1個道具を運んでくれる(いっぱいのときは利用不可)。

店主
こばみ谷の8～14F、17F～22Fなど洞窟タイプの場所でお店を開いている(出現はランダム)。商品を盗んだり、ぶつけると怒る。

親切なおじいさん
助け合いの大切さを説いているおじいさん。HPや満腹度が減っているときに話しかけると、薬草やおにぎりなどをわけてくれる。

三番弟子
ガイバライベント(P083参照)を進めると登場。識別道具(腕輪、壺、巻物)を投げると、無料で壺を識別してくれるようになる。

盗賊番・番犬
お店で商品を盗むと出現。別のフロアに移動するまで、現れ続ける。攻撃力、防御力ともに高く、倒すのは至難の業。

風来人・犬
冒険に役立つ情報を教えてくれる10人(異国の風来人、聞き耳のサブetc...)+1匹。情報は、道具の利用に関するものが多い。

かじ屋
旅のかじ屋。1000ギタン払えば、大急ぎで剣を鍛えてくれるが、剣の特殊強化(P029参照)については頼むことはできない。

盲目の少女
めぐすり草を投げると、ちからの限界値を1上げてくれる。また、弟切草、薬草、困った時の巻物を投げると特別な会話が聞ける。

じじい
神主になるべく修行中の老人。おはらいの巻物を投げると、おはらいの呪文を修得。無料で呪いを解除してくれるようになる。

仲間たちが登場する場所

モンスターにかぎらず、仲間やNPCたちも登場するフロアが決められている。ただし、出現するかどうかはランダムになっているため、運が悪いといつまで経っても会えない可能性がある。そういった場合は、会うために必要な条件をきちんと満たしているか、P076からのイベントページを用いて再度確認したり、フロア間を行き来してみるといいだろう。なお、仲間を連れている状態で渓谷の宿場に戻ったり、落し穴に落ちたりすると、パーティから離脱することがあるので、注意すること。

仲間・NPC分布図

	1-2F	3-4F	5-6F	7F	8-9F	10-11F	12-14F	15-16F
お竜	○	○	★	★	★	★	★	
ナオキ	○							
おにぎりじじい	○	○	○	○	○	○	○	○
親切なおじいさん	○	○	○	○	○	○	○	
風来人・犬	○	○	○	○	○	○	○	
盲目の少女	○	○	○	○	○			
座頭ケチ	◆	◆	★	★	★	★	★	
ペケジ	★	★	★	★	★	★	★	
飛脚			○	○	○	○	○	
三番弟子			●	●	●	●	●	
かじ屋					○	○	○	
じじい					○	○	○	
スララ					○	○	○	
カマヒゲ						○	○	

店主、盗賊番・番犬については、登場場所が不確定なため、分布図からは除外している。そのほかの注釈は、以下のとおり。
★……仲間か入場条件を満たさないと、登場しないフロア。
◆……ネブリ山廃坑に到達後、やり直さないと登場しない。
●……ガイバラ先生の新作イベントがうっぷんばらしの壺まで進行しないと、登場しない。

状態変化

シレンのみならず、仲間やモンスターの肉体や精神にもさまざまな影響を及ぼす状態変化。その特性を知り、実際に陥った場合でもあわてず落ち着いて対応できるよう身を守る術を身につけておこう。

状態変化とは

状態変化とは、ダンジョン内に配置されているワナ（P043参照）やモンスターの特殊能力によって引き起こされる特異な症状のこと。右記のような特徴があり、症状にかかると、外見が変化するようになっているが、中には上画面のステータスでしか表示されないものも存在している。ダンジョン内では、常にステータスに気を配るよう心がけよう。

おもな特徴

- シレン、仲間、モンスターとでかかる症状の種類や効果が異なる
- 一部の症状は事前装備などで回避することが可能
- 複数の症状が同時に発動することがある
- 基本的にターン経過、フロア移動で回復する

状態変化の種類

状態変化は、全部で25種類。このうち混乱、目つぶし、まどわし、身がわり、キグニの6種類には優先順位が設けられており、同時に複数の症状にかかった場合には、優先順位（混乱>目つぶし>まどわし>身がわり>キグニ）の高いものから順に効果が発揮される仕組みになっている。

混乱

継続時間

シレン	6～10ターン
仲間	6～10ターン
モンスター	15～25ターン

おもな発生源

- くさったおにぎり
- 混乱草
- ガイコツまどうの杖
- 回転板のワナ
- ガイコツまじん
- ガイコツまおう
- めまわし大根

おもな対処法

発症前
- 混乱よけの腕輪
- 吸乱の腕輪
- 乱毒の腕輪
- 乱夢の腕輪

発症後
- 弟切草ほか

効果

シレン

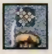
移動、剣を振る方向がランダムになる。

仲間

ランダムで移動し、進行方向にいる生物に敵味方の区別なく攻撃を加える。

モンスター

ランダムで移動し、進行方向にいる生物に敵味方の区別なく攻撃を加える（特殊能力は使わない）。



まどわし

継続時間

シレン	20ターン
仲間	20ターン
モンスター	30ターン

おもな発生源

- 幻覚ガスのワナ

おもな対処法

発症後
- 弟切草
- 背中の壺
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果

シレン

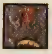
生物が金髪の女性に、道具・ワナ・階段が花に見えるようになる。

仲間

おびえて、シレンから逃げるように行動する。

モンスター

おびえて、シレンから逃げるように行動する。



眠り

継続時間

シレン	4～6ターン
仲間	4～6ターン
モンスター	4～6ターン

おもな発生源

- くさったおにぎり
- 睡眠草
- ガイコツまどうの杖
- 睡眠ガスのワナ
- ガイコツまてん
- ねむり大根

おもな対処法

発症前
- 吸夢の腕輪
- 毒夢の腕輪
- 眠りよけの腕輪
- 乱夢の腕輪

発症後
- ターン経過

効果

シレン

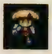
攻撃を受けても目覚めることなく、有効ターンが経過するまで眠り続ける。

仲間

攻撃を受けても目覚めることなく、有効ターンが経過するまで眠り続ける。

モンスター

攻撃を受けても目覚めることなく、有効ターンが経過するまで眠り続ける。



目つぶし

継続時間

シレン	30ターン
仲間	力尽きるorフロア移動するまで
モンスター	力尽きるまで

おもな発生源

- くさったおにぎり
- お竜
- ガイコツまてん

おもな対処法

発症後
- めぐすり草
- 背中の壺
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果

シレン

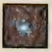
周囲が暗くなり、自分以外のものが見えなくなる(全体マップにも移動先の周囲8マスしか追加記録されない)。

仲間

進行方向に向かって直進し、壁につきあたったところで、向きを変える(進路に生物がいれば攻撃する)。

モンスター

進行方向に向かって直進し、壁につきあたったところで、向きを変える(進路に生物がいれば攻撃する)。



かなしばり

継続時間

シレン	40ターンor攻撃を受けるまで
仲間	話すor攻撃を受けるまで
モンスター	攻撃を受けるまで

おもな発生源

- 困った時の巻物
- かなしばりの杖
- ガイコツまおう

おもな対処法

発症後
- ターン経過
- 肉を食べる
- 攻撃を受ける

効果

シレン

身動きを封じられ、行動できなくなる。

仲間

身動きを封じられ、行動できなくなる。

モンスター

身動きを封じられ、行動できなくなる。

カゲぬい

継続時間

シレン	3～4ターン
仲間	3～4ターン
モンスター	3～4ターン

おもな発生源

- カゲぬいのワナ

おもな対処法

発症後
- 場所がえの杖
- 肉を食べる
- ターン経過

効果

シレン

カゲを縫われてその場から移動できなくなる(攻撃や道具の使用は可能)。

仲間

カゲを縫われてその場から移動できなくなる(攻撃は可能)。

モンスター

カゲを縫われてその場から移動できなくなる(攻撃は可能)。

おにぎり

継続時間

シレン	10ターン
仲間	10ターン
モンスター	10ターン

おもな発生源

- ブフーの杖
- おにぎりのワナ
- ガイコツまおう
- 妖怪にぎり親方
- 妖怪にぎり元締

おもな対処法

発症後
- ターン経過

効果

シレン

姿がおにぎりに変化し、以下の制限を受けることになる。
・攻撃力、防御力が下がる(素手扱い)になる。
・剣や盾、腕輪の特殊能力が発揮されなくなる。
・デロデロのワナをふむと、力尽きる。

仲間

姿はおにぎりに変化するが、攻撃力や防御力はそのままの扱いとなる(特殊能力は使えなくなる)。

モンスター

姿はおにぎりに変化するが、攻撃力や防御力はそのままの扱いとなる(特殊能力は使えなくなる)。

鈍足

継続時間

シレン	10ターン
仲間	力尽きるorフロア移動するまで
モンスター	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源

- どく草
- ガイコツまどうの杖
- 鈍足の杖
- オヤジ戦車の肉
- 鈍足スイッチのワナ

おもな対処法

発症後
- 加速の杖
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果

シレン

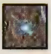
2ターンに1回しか攻撃できなくなる。

仲間

2ターンに1回しか攻撃できなくなる。

モンスター

2ターンに1回しか攻撃できなくなる(元が鈍足のモンスターの場合は変化しない)。



倍速

継続時間

シレン	12ターン
仲間	力尽きるorフロア移動するまで
モンスター	力尽きるまで

おもな発生源

- 加速の杖
- カラクロイド系の肉
- コドモ戦車系の肉
- 死の使い系の肉
- チキン系の肉
- ぴーたん系の肉
- ガイコツまどうほか

おもな対処法

発症後
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果

シレン

1ターンに2回攻撃できるようになる。

仲間

1ターンに2回攻撃できるようになる。

モンスター

1ターンに2回攻撃できるようになる(元が倍速のモンスターは変化しない)。

封印

継続時間

シレン	35ターン
仲間	力尽きるorフロア移動するまで
モンスター	力尽きるまで

おもな発生源

- 封印の杖
- ガイコツまおう

おもな対処法

発症後
- ターン経過
- フロア移動

効果

シレン

くちなし状態のときと同じ効果(食べる、飲む、読むの行動に制限がかかる)に加えて、杖を振ることもできなくなる。

仲間

特殊能力が使えなくなる。

モンスター

特殊能力が使えなくなる。

キグニ

継続時間

シレン	30ターン
仲間	30ターン
モンスター	30ターン

おもな発生源

- キグニ族の種
- キグニ族の肉
- みだれ大根

おもな対処法

発症後
- ターン経過

効果

シレン

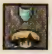
コントロールが効かなくなり、近くにいる生物を無差別で攻撃する(店主は除く)。

仲間

コントロールが効かなくなり、近くにいる生物を無差別で攻撃する(店主は除く)。

モンスター

コントロールが効かなくなり、近くにいる生物を無差別で攻撃する(店主は除く)。



無敵

継続時間

シレン	20ターン
仲間	20ターン
モンスター	20ターン

おもな発生源

- 無敵草

おもな対処法

発症後
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果

シレン

HPが減らなくなるが、魔法弾や道具、特殊能力による効果は防げない(レベルが変化する攻撃も同様)。

仲間

HPが減らなくなるが、魔法弾や道具、特殊能力による効果は防げない。

モンスター

HPが減らなくなるが、魔法弾や道具、特殊能力による効果は防げない(レベルが変化する攻撃も同様)。

よく見え

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで
仲間	力尽きるorフロア移動するまで
モンスター	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源

- めぐすり草
- カラクロイド系の肉

おもな対処法

発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果

シレン

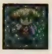
エーテルデビル系のモンスターやワナがすべて見えるようになる(全体マップにも表示される)。

仲間

エーテルデビル系のモンスターがすべて見えるようになる。

モンスター

透明状態になっているシレンを見つけられるようになる。



透明

継続時間

シレン	15ターン
仲間	力尽きるorフロア移動するまで
モンスター	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源

- 消え去り草
- エーテルデビル系の肉

おもな対処法

発症後
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果

シレン

他の生物から姿を認識されなくなる(仲間やNPCと会話できなくなる)。透明状態中に変身すると元に戻る。

仲間

他の生物から姿を認識されなくなる。メッセージ表示される際の名前が「何者か」に変わる。

モンスター

他の生物から姿を認識されなくなる。メッセージ表示される際の名前が「何者か」に変わる。

催眠

継続時間

シレン	1ターン

おもな発生源

- ゲイズ系

おもな対処法

発症前
- ゲイズの盾

発症後
- ターン経過

効果

シレン

以下の行動をランダムで行うことになる。
・装備品(剣・盾・腕輪)を装備、はずす、付け替える
・草・種を飲む
・巻物を読む
・杖を振る(使用回数が0でも振る)
・壺に道具を入れようとする(容量が0でも行う)
・ランダムで攻撃する
・道具を投げる

くちなし

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源

- くちなしの巻物

おもな対処法

発症後
- フロア移動

効果

シレン

口を使用した行動(食べる、飲む、読む)ができなくなる(モンスターに変身中は特技が使えなくなる)。

パワーアップ

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源

- パワーアップの巻物

おもな対処法

発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果

シレン

重ね読み(最大8回)することで、モンスターに与えるダメージが増加していく(1.5倍→1.75倍→2倍→2.25倍→2.5倍→2.75倍→3倍→3.25倍)。

腹へらず

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源

- 特製おにぎり

おもな対処法

発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果

シレン

行動する際、満腹度が減少しなくなるが、まわるポリゴン系の特殊能力や空腹のワナの効果は防げない。

拾えず

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源

- 拾えずの巻物

おもな対処法

発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果

シレン

床に落ちている道具を拾うことができなくなる。

自然回復無効

継続時間

シレン	50ターン

おもな発生源
- きり仙人系

おもな対処法
発症後
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果
シレン
ターンが経過しても、HPが自然回復しなくなる。

毒無効

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源
- 特製おにぎり

おもな対処法
発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果
シレン
おばけ大根系の特殊能力、毒草、毒矢のワナの効果が発揮されても、ちからが減少しなくなるが、毒矢のワナによるダメージを防ぐことはできない。

HP減少

継続時間

シレン	50ターン

おもな発生源
- きり仙人系
(特殊攻撃を2回受ける)

おもな対処法
発症後
- 肉を食べる
- ターン経過
- フロア移動

効果
シレン
HPが自然回復しなくなり、ターン経過ごとに1ずつ減少していく。

拾い識別

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源
- 識別の腕輪
- 特製おにぎり

おもな対処法
発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果
シレン
拾った道具を自動的に識別できるようになる。

不眠

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源
- 特製おにぎり

おもな対処法
発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果
シレン
ガイコツまてん、ねむり大根の特殊能力、睡眠ガスのワナの効果が発揮されても、眠らずに行動できるようになる。

忍び足

継続時間

シレン	力尽きるorフロア移動するまで

おもな発生源
- 特製おにぎり
- やみふくろう系の肉

おもな対処法
発症後
- 肉を食べる
- フロア移動

効果
シレン
部屋で眠っているモンスターを起こさずに移動できるようになる。

ワナ

ダンジョンを探索するうえで、モンスターと同等、もしくはそれ以上に警戒したいのが、目に見えないワナの存在だ。本項で、その特徴や識別法を知り、遭遇時に的確な対処ができるようにしておこう。

ワナとは

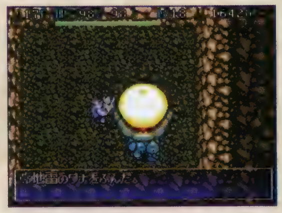
ワナとは、ダンジョンに配置された特殊な仕掛けのこと。通常は床の下に隠されており、その姿形を視認することはできないが、ふむと露になって作動。HPにダメージを与えたり、状態異常を引き起こすなどさまざまな悪影響をもたらす。なお、右記は、ワナの配置法則を示したもの。通路は、例外の迷路部屋（P016参照）を除けば、基本的に安全だ。

ワナの配置法則

- ダンジョンやフロアによって、配置される種類が決まっている
- フロア開始時に、一定数がランダムで配置される
- 通路や階段の上には配置されない（例外あり）
- ダンジョン内の店にも配置される

ワナの種類と作動条件

ワナが作動するかどうかは、ワナの状況と確率によって決められる。具体的に述べると、ワナが隠されている状態であれば、およそ80%の高確率で作動するが、露になっている状態であれば、30%前後の低確率でしか作動しないのだ。ただし、「足元」コマンドでふんだ場合には、ワナの状況にかかわらず、100%の確率で作動。モンスターがふんだ場合は、特殊な状況下（P048参照）を除き、反応しない。なお、ゲームに登場する全27種類のワナの特徴などについては、下記を参照のこと。



←モンスターが直接ふむことはないが、ワナを利用してダメージを与えることは可能。

転び石のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪
- 転ばぬ先の杖（壺の中に入っている場合は無効）

効果

シレン
転んで装備品以外の道具を前方の床にばらまき、2～3のダメージを受ける。一度にばらまく道具の数は、最大でも5つまで。目の前に崖や水路がある場合は、道具は落ちない。たまに所持している壺が割れる。

モンスター
前方に転んで2～3のダメージを受ける。ぬすっトド系がふんだ場合は、所持している（盗んだ）道具を落とす。

サビのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- サビよけの腕輪
- ワナ師の腕輪
- メッキの巻物
- 合成（「金」印を付加する）

効果

シレン
サビの影響により、装備している剣と盾の強化値が1ずつ下がる。剣や盾がすでにサビきっている（強化値を含めた強さが0になっている）場合は、ふんでも影響はない。

モンスター
防御力が0になる。ただし、次のモンスターには別の効果をもたらす。火炎入道系（100ダメージで力尽きる）、オヤジ戦車系（防御力と速度が半減）、ミドロ系（レベルが1上がる）。

装備はずしのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
装備している道具がすべてはずされる(呪われている道具を装備していても効果は同様)。

モンスター
特殊能力が使えなくなる。

召喚スイッチのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
ワナの周囲8マスに、フロア内に出現するモンスターが4体、召喚される(マスが4つ以上空いていない場合は、空きスペースを埋める形で出現可能な数だけ現れる)。

モンスター
ワナの周囲8マスに、フロア内に出現するモンスターが4体、召喚される(マスが4つ以上空いていない場合は、空きスペースを埋める形で出現可能な数だけ現れる)。

デロデロのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	×	×	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪
- 壺(おにぎりを入れておく)

効果

シレン
所持しているおにぎりがすべてくさったおにぎりに変化する。また、おにぎり状態でふむと、力尽きる。

モンスター
くさったおにぎりに変化して力尽きる(経験値を得ることはできない)。

罠増えのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
フロア内に複数のワナが追加で配置される(ふんだ時点で、ワナは消滅する)。

モンスター
フロア内に複数のワナが追加で配置される(ふんだ時点で、ワナは消滅する)。

警報スイッチのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
警報の作動により、フロア内で眠っているモンスターがすべて目覚め状態になる(バクスイの巻物などにより眠っている場合は、効果が切れるまで目覚めない)。

モンスター
警報の作動により、フロア内で眠っているモンスターがすべて目覚め状態になる(バクスイの巻物などにより眠っている場合は、効果が切れるまで目覚めない)。

落し穴のワナ

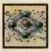
ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
3～6のダメージを受けたあと、下のフロアに強制移動させられる(下のフロアがない場合は、ダメージのみを受ける)。

モンスター
穴に落ちて力尽きる(経験値を得ることはできない)。

 バネのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
フロア内の別の部屋に飛ばされる(大部屋の場合は、部屋内の違う場所に飛ばされる)。

モンスター
フロア内の別の部屋に飛ばされる(大部屋の場合は、部屋内の違う場所に飛ばされる)。

幻覚ガスのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪
- 弟切草

効果

シレン
20ターンの間、生物が金髪の女性に、道具・ワナ・階段が花に見えるようになる。

モンスター
30ターンの間、シレンから逃げるように行動する。

丸太のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
正面から丸太が飛んできて、10マスふき飛ばされる(ダメージは5)。進路の途中に障害物があった場合は、その場で止まる(生物に当たった場合は、ダメージを与える)。

モンスター
正面から丸太が飛んできて、10マスふき飛ばされる(ダメージは5)。ただし、火炎入道系がふんだ場合は、丸太を燃やすことにより、効果を受けない。

睡眠ガスのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- 吸夢の腕輪
- 乱夢の腕輪
- 毒夢の腕輪
- 眠りよけの腕輪
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
4～6ターンの間、攻撃を受けても目覚めることなく、眠り続ける。

モンスター
4～6ターンの間、攻撃を受けても目覚めることなく、眠り続ける。

回転板のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- 吸乱の腕輪
- 乱夢の腕輪
- 混乱よけの腕輪
- ワナ師の腕輪
- 乱毒の腕輪
- 弟切草ほか

効果

シレン
6～10ターンの間、混乱状態になる。

モンスター
10～15ターンの間、混乱状態になる。

鈍足スイッチのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
10ターンの間、行動速度が1段階下がり、2ターンに1回しか攻撃できなくなる。

モンスター
力尽きるまでの間、行動速度が1段階下がり、2ターンに1回しか攻撃できなくなる。

カゲぬいのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	○	○	○	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪
- 場所がえの杖

効果

シレン
3～4ターンの間、カゲを縫われてその場から移動できなくなる(攻撃や道具の使用は可能)。

モンスター
3～4ターンの間、カゲを縫われてその場から移動できなくなる(攻撃は可能)。

落石スイッチのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
落石で、10～14のダメージを受ける。

モンスター
落石で、10～14のダメージを受ける。ただし、火炎入道系がふんだ場合は、石を燃やすことにより、効果を受けない。

空腹スイッチのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
満腹度が10%下がる(腹へらず状態でも必ず下がり、0になると、HPが減り始める)。

モンスター
力尽きる(道具を所持していた場合、ワナの周囲に落ちるが、経験値を得ることはできない)。まわるポリゴン系がふんだ場合は、レベルが1上がる。

地雷のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- 地雷ナバリの盾
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
爆風のダメージで、残りHPが2分の1になる(地雷ナバリの盾装備時は4分の3)。HPが1の場合は、力尽きる。

モンスター
HPが2分の1になる(HPが1の場合は、力尽きる)。ただし、次のモンスターには別の効果をもたらす。ばくだんウニ系(誘爆して力尽きる)、火炎入道系(分裂する)、チキン(肉になる)。

毒矢のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- 毒萎の腕輪
- ワナ師の腕輪
- 毒よけの腕輪
- 乱毒の腕輪

効果

シレン
毒矢が飛んできて、3～6のダメージを受ける。さらに、ちからが1下がる。

モンスター
毒矢が飛んできて、3～6のダメージを受ける。さらに、攻撃力が4分の3になる。ただし、火炎入道系がふんだ場合は、矢を燃やすことにより、効果を受けない。

大型地雷のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	○	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- 地雷ナバリの盾
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
爆風のダメージで、残りHPが1になる(地雷ナバリの盾装備時は2分の1)。

モンスター
HPが1になる(HPが1の場合は、力尽きない)。ただし、次のモンスターには別の効果をもたらす。ばくだんウニ系(誘爆して力尽きる)、火炎入道系(分裂する)、チキン(肉になる)。

木の矢のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	○	○	×	×	×	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
木の矢が飛んできて、3～6のダメージを受ける。

モンスター
木の矢が飛んできて、3～6のダメージを受ける。ただし、火炎入道系がふんだ場合は、矢を燃やすことにより、効果を受けない。

ふき飛ばしのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	×	×	×	×	×	×	○	×

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
矢印の方向に10マス吹き飛ばされ、5ダメージを受ける。進路の途中に障害物があった場合は、その場で止まる(生物に当たった場合は、ダメージを与える)。

モンスター
矢印の方向に10マス吹き飛ばされ、5ダメージを受ける。進路の途中に障害物があった場合は、その場で止まる(生物に当たった場合は、ダメージを与える)。

鉄の矢のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	×	×	×	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
鉄の矢が飛んできて、9～12のダメージを受ける。

モンスター
鉄の矢が飛んできて、9～12のダメージを受ける。ただし、火炎入道系がふんだ場合は、矢を燃やすことにより、効果を受けない。

おにぎりのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	○	×	○	○	○	○	○	○

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
10ターンの間、おにぎり状態になる。

モンスター
10ターンの間、おにぎり状態になる。ただし、妖怪にぎり見習い系がふんだ場合は、レベルが1上がる。

一方通行のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	×	×	×	×	×	×	○	×

おもな対処法
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
矢印の方向に強制的に移動させられる(ターンは消費しない)。ワナ師状態になって配置する場合は、矢印の向きを指定できる。

モンスター
矢印の方向に強制的に移動させられる(ターンは消費しない)。

呪いのワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	×	×	○	×	○	○	○	○

おもな対処法
- 呪いよけの腕輪
- ワナ師の腕輪

効果

シレン
所持している道具のうちのいずれか一品が呪われる。

モンスター
特殊能力が封印される。ただし、ノロージョ系がふんだ場合は、レベルが1上がる。

階段のワナ

ワナが配置されるダンジョン	宿	こ	フ	魔	儀	死	食	掛	最
	×	×	×	×	×	○	×	×	○

おもな対処法	●ワナ師の腕輪
効果（シレン）	そのダンジョンに配置されているワナのうちのいずれかの効果が発動される。
効果（モンスター）	—

ワナの識別

本来ならふむまでは視認できないワナだが、右記の4種類の方法を用いれば、事前にその配置場所を感知し、避けることができる。ちなみに剣を空振りしながら、前方を確認する手段を用いる場合、妖刀かまいたちを使うと便利だと思いがちだが、実際にはほかの剣と同様、正面にワナがあるかどうかしか判断できないので、注意すること。

ワナを見つけるおもな方法

- 調べたい床の前で攻撃する(剣を振る)
- ワナ師の腕輪を装備する
- めぐすり草を飲む
- モンスターに変身する(カラクロイド系のみ)

ワナ道

通常では、ワナにかからないモンスターをワナにかける方法がふたつある。ひとつは、掛軸裏の洞窟を探索する際に、初期装備として手に入るワナ師の腕輪を装備してワナ師状態になること。もうひとつは、テーブルマウンテンの21－23Fなどに出現するカラクロイド系の肉を食べて変身することだ。前者は、ダンジョンに配置されているワナが見えるようになるだけでなく、落ちているワナを拾って再配置することが可能。後者は、特技を使うことで好きな場所にワナを仕掛けられるようになる。また、右記の2段目に記したワナがけの巻物を使えば、ワナ師状態やカラクロイド変身時でもワナにかけられない、エーテルデビル系などの浮遊系モンスターも、ワナにかけられるようになる。なお、モンスターがワナをふむと、左下に×1といった数字が表示される。これは、モンスターがふんだワナの個数を表し、この数値が大きいほど得られる経験値が多くなる。

ワナ道に必要な道具一覧

コマンド名	解説
ワナ師の腕輪	装備すると、ワナ師状態になり、モンスターをワナにかけられるようになる。
ワナがけの巻物	読むと、通常ではワナにかからない浮遊系モンスターがワナにかかるようになる。
ワナの巻物	読むと、フロア中に大量のワナが設置される。
カラクロイド系の肉	食べると、カラクロイド系のモンスターに変身でき、モンスターをワナにかけられるようになる。

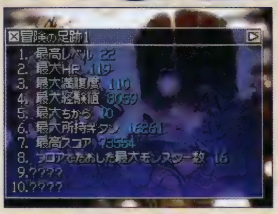
←カラクロイド系に変身した場合は、通路にワナを配置することはできないので注意。

冒険の足跡

旅で体験したことはすべて「冒険の足跡」として残されていく。この足跡は埋めなくても物語に関係ないが、すべて埋めてこそ真の風来人と名乗れるはず。旅を極めるためにも、ぜひいろいろと試してみよう。

冒険の足跡とは

トップメニューから選択できる「冒険の足跡」は、今までの冒険の中で達成したさまざまなことが記録されるというもの。最高レベルやステータス、到達したフロア数、ダンジョンをクリアしたり、倒れたときの状況も記録される。この足跡をすべて埋めたいなら、あえてワナにかかったり、モンスターに倒されることも必要となる。もし、自分の記録を確認してみてまだ「？？？？」となっているものがあったら、下記に全68項目の足跡をまとめているので、何をすればいいのか参考にしてほしい。



←この足跡は風来日記（セーブデータ）を消してしまっても、初期化されずにすむ。

足跡一覧

※赤字になっている数字の部分は最大値。

No	内容
1	最高レベル 99
2	最大HP 999
3	最大満腹度 200
4	最大経験値 9999999
5	最大ちから 99
6	最大所持ギタン 999999
7	最高スコア 99999999
8	フロアでたおした最大モンスター数 9999
9	テーブルマウンテンまでたどり着いた
10	太陽の大地までたどり着いた
11	黄金のコンドルを解放した
12	ブフーの杖をナオキからゆずり受けた
13	食神のほこらをクリアした
14	合成の壺を手に入れた
15	掛軸裏の洞窟をクリアした
16	フェイの問題を49問解いた（フェイの問題をすべて解いた）
17	フェイの最終問題をクリアした
18	魔蝕虫の道をクリアした
19	死者の谷底をクリアした
20	儀式の洞窟をクリアした
21	お竜が旅仲間になった
22	ペケジが旅仲間になった
23	座頭ケチが旅仲間になった

No	内容
24	ジェノサイドの巻物を読んだ
25	白紙の巻物を読んだ
26	火迅風魔刀を手に入れた
27	秘剣カブラステギを手に入れた
28	ラセン風魔の盾を手に入れた
29	キグニキングの斧を手に入れた
30	キグニキングの盾を手に入れた
31	泥棒を99999回した
32	泥棒を99999回成功した
33	ダンジョンを99999回クリアした
34	99999回たおされた
35	今までの到達フロア数99999フロア
36	転び石のワナの効果でたおれた
37	デロデロのワナの効果でたおれた
38	落し穴のワナの効果でたおれた
39	丸太のワナの効果でたおれた
40	毒矢のワナの効果でたおれた
41	落石スイッチのワナの効果でたおれた
42	地雷のワナの効果でたおれた
43	木の矢のワナの効果でたおれた
44	鉄の矢のワナの効果でたおれた
45	ふき飛ばしのワナの効果でたおれた
46	腹ペコでたおれた
47	変な呪文でたおれた

No	内容
48	壁の中で苦しくなってたおれた
49	座頭ケチの指圧でたおれた
50	爆発でたおれた
51	睡眠中にたおれた
52	混乱中にたおれた
53	キグニ状態中にたおれた
54	まどわし状態中にたおれた
55	変身中にたおれた
56	おにぎり状態中にたおれた
57	超不幸の種を飲んでしまった
58	突風で渓谷の宿場に戻された
59	モンスターハウスに投げられた
60	つるはしを合成してしまった
61	合成の壺を遠投した
62	復活の草のため復活できなかった
63	救助に99999回成功した
64	救助に99999回失敗した
65	1回の攻撃で与えた最大ダメージ 9999
66	強い武器を作った（＋99の剣のこと）
67	強い盾を作った（＋99の盾のこと）
68	回数の多い杖を作った（[99]の杖のこと）

風来救助

幾多の困難が待ち受ける不思議のダンジョンでは、志半ばで力尽きてしまうことも多々ある。そんなときには、風来救助を活用し、全国にいる風来人たちに救助を求めてみるのもいいだろう。

役立つ救助システム

冒険の途中で力尽きた際、別のプレイヤーに救助を求めることが可能。これが「風来救助」であり、依頼を受けたプレイヤーは、渓谷の宿場にいる救助伝道師ホイに話しかけ、依頼を選択することで救助に向かえる。救助は、依頼者が力尽きた場所に辿り着くことで完了となり、報酬としてごほうびがもらえる。一方、依頼者も力尽きた場所から再開できるので、困ったら救助を求めてみるといい。

救助に用いる3つの手段

Wi-Fi通信	Wi-Fiを利用して、全国のプレイヤー同士で助け合う。
ワイヤレス通信	ワイヤレス通信で近くのプレイヤーと助け合う。
パスワード	画面に表示されるパスワードをやり取りして助け合う。

救助の流れ

救助依頼者

1 救助の依頼を送る

冒険の途中で力尽きたあと、「救助を求めますか?」との問いに「はい」と答える。その後、トップメニューで「風来救助」→「助けてもらう」→「(3つの手段から選んで)救助の依頼を送る」を選択。救助者に依頼データ(パスワード)を送信する。

…救助待ち期間…

トップメニューの「救助待ち」→「救助待ち中の冒険」より、冒険に出ることが可能。力尽きた場所のひとつ手前のフロアまでと行ったことのあるダンジョン(到達した階層)まで行ける。

5 復活の呪文を受け取る

トップメニューの「風来救助」で「助けてもらう」→「復活の呪文を受ける」の順に選択。復活の呪文のデータ(パスワード)を救助者から受信する。

6 お礼の手紙を送る(任意)

トップメニューの「風来救助」で「助けてもらう」→「お礼の手紙を送る」の順に選択。救助者に手紙を送信する。なお、Wi-Fi通信、ワイヤレス通信の場合はメッセージにお礼の品として持っている道具を同封することもできる。

救助者

2 救助の依頼を受ける

トップメニューの「風来救助」で「救助する」を選択。その後「救助の依頼を受ける」で救助したい依頼内容を選び、依頼データを受信する。

3 救助に向かう

渓谷の宿場にいる救助伝道師ホイに話しかけ、救助を開始(まだ到達したことのない階層、行ったことのないダンジョンへ救助に向かうのは不可)。目的のフロアで倒れている依頼者(シレン)に話しかけると救助成功となり、ホイからごほうびがもらえる。

4 復活の呪文を送る

トップメニューの「風来救助」で「救助する」を選択。その後「復活の呪文を送る」で依頼者にデータ(パスワード)を送信。

7 お礼の手紙を受ける

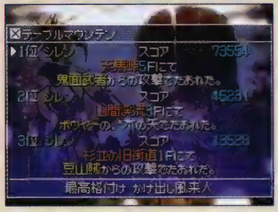
救助依頼者が手紙を送って来た場合、トップメニューの「風来救助」→「救助する」→「お礼の手紙を受ける」で手紙を受け取ることが可能。手紙を受け取るとごほうびがもらえ、Wi-Fi通信、ワイヤレス通信の場合はさらにメッセージと、同封されていればお礼の品ももらえる。

番付

冒険をくり返すのはもちろんだが、ときには番付で自分の風来人としてのレベルを確認するのもいい。ランキングに入れれば格付けが得られ、自分がどれくらいのレベルなのかが客観的にわかる。

番付とは

「番付」とは、トップメニューから確認できる冒険のスコアのこと。ここで今まで冒険した記録のベスト3が表示される。実はダンジョン内での行動にはすべて細かく得点が設定されており、より深い階層に進んだり、より多くのモンスターを倒すことで、高い得点が得られるようになっている。このスコアは「番付」に記録されるだけで、物語には何も影響しないが、スコア更新をねらう冒険の仕方もありだ。



←各ダンジョンごとに表示される。良いスコアが出たらWi-Fi通信で登録してみよう。

風来番付とWi-Fi番付の内容

Wi-Fi通信で全国の風来人の番付を確認することができる。今月と先月の番付でそれぞれの月の100位、伝説の番付で今までの100位までが表示される。番付ウィンドウからスコアデータを送り、順位に入っていれば順位と風来人格付けが返される。同じ人はダンジョンごとにひとつしか登録されないが、良い結果のほうが優先される。なお、スコアは倒したモンスター数、到達フロア、所持ギタン、持ち物の売値、レベル、そしてクリアしたかどうかなど様々なものが計算される。とくにフェイの最終問題は、クリアすると9000000点、ほかのダンジョンもクリアすると1000000点単位で加算されるので、挑戦してみよう。

Wi-Fi番付の内容

今月の番付
- 今月の番付ランキング。ユーザーが送信するたびに更新される

先月の番付
- 先月の番付ランキングの結果

伝説の番付
- 発売日から先月までに記録された番付のベストランキング

風来人格付け

「風来人格付け」はスコアデータを送ったときに返される称号のようなもの。これはWi-Fiでアクセスしたときの月間順位により、どの格付けになるかが決まる。順位と格付けの内容は右表の通り。順位が一新される月初めがより良い格付けを得るチャンスなので、積極的にねらってみよう。また、一度でも「伝説の風来人」の格付けを得たら、そのあとは順位が下がっても格付けが消えることはない。なお、Wi-Fi以外では、スコアにかかわらず「かけ出し風来人」となる。

格付け一覧

順位	名称	順位	名称
1位	伝説の風来人	51～60位	うわさの風来人
2～5位	当代一の風来人	61～70位	腕利きの風来人
6～10位	希代の風来人	71～80位	一人前の風来人
11～20位	心の風来人	81～90位	半人前の風来人
21～30位	真の風来人	91～100位	風来人見習い
31～40位	高名な風来人	ランク外	かけ出し風来人
41～50位	名うての風来人		

タイムアタック

風来人は慎重に行動するのが基本。だが、そんなことが通用しないタイムアタックというものが存在する。ときにはいかに素早く短い時間でクリアできるのか、気分転換をかねて挑戦してみるといい。

タイムアタックとは

こばみ谷をクリアして一度エンディングを迎えると、トップメニューに「タイムアタック」という新たなゲームモードが追加される。より早くこばみ谷をクリアすることが目的となるが、ここでいう早さとはターンではなく時間なので、普通の冒険のときよりも素早い判断が求められる。持っていける道具に制限があることから厳しい部分もあるが、あれこれ考えて一歩一歩移動するよりも、とりあえず出口に向けて進むことが大切だ。こばみ谷をクリアしてすぐ挑戦した場合、あっさり倒されてしまう危険が高いので、装備品はない状態で挑戦した方がいい。

←倉庫に道具を置くかどうか聞かれる。失いたくない道具は素直に置いていこう。

タイムアタックのルール

タイムアタックの開始地点は渓谷の宿場の倉庫。そこにある道具の中から、ひとつだけ好きなものを選んで、持っていくことができる。トップメニューに戻る前にシレンが持っていた道具は表示されなくなるので、持っていきたいものがあるなら事前に倉庫に置いておこう。また表示されないものは、冒険に出れば持っている状態に戻るので心配ない。素早さが求められるところはあるが、右のルールのように、ギタンが少ないとペナルティがあるので、最低限の徘徊は必要だ。

5つのルール

❶渓谷の宿場から持ち出せる道具はひとつのみ
❷クリア時のギタンが1万未満だった場合、タイムが10分加算
❸プレイ中は「中断」不可
❹1～14Fでも後戻りができない
❺竹林の村や山頂の町などの中継地点は飛ばされる

タイムランキング

タイムアタックでも番付と同様、今までのプレイのトップ3が記録される。このデータをWi-Fiで送ると、ほかの風来人と競うことができる。番付のときと同じく格付けも得られるので、良い格付けをねらっている人は、タイムアタックでも頑張ってみるといいだろう。ランキングの種類も基本的に番付と同じだが、違う点としてはランキング1位のデータを受信できる。この1位のデータを反映させると、挑戦するとき、上画面の「居場所マップ」にリアルタイムで競争相手の位置がわかるようになるのだ。

ランキングの内容

今月のランキング
- 今月の番付タイムランキング。ユーザーが送信するたびに更新される

先月のランキング
- 先月のタイムランキングの結果

伝説のランキング
- 発売日から先月までに記録されたタイムアタックのベストランキング

風来人の心得

ここからはひとつ上のテクニックや風来人としてのお得な情報を紹介。知らなくても冒険を進めることはできるが、知っておけばより有利に冒険を進められるので、ここでその知識を得ておこう。

空腹への対処

おにぎりには、満腹度を回復させるだけでなく、満腹度の最大値を上げる効果があり、満腹時に食べると右記の分だけ数値がプラスになる。また、おにぎり以外にも胃拡張の種やうたうポリゴンの肉、らんぷポリゴンの肉でも満腹度の最大値を上げられる。こばみ谷以降のダンジョンは、いずれも階層が多く、初期値のままではすぐに空腹になってしまうので、事前に満腹度を上げてから望むように。なお、満腹度の最大値は200。各おにぎりの回復値は、おにぎりが50、大きいおにぎりが100、特製おにぎりが30、巨大おにぎりが全回復となっている。

最 大満腹度を上げる道具一覧

道具名	満腹度	道具名	満腹度
おにぎり	+3%	胃拡張の種	+10%
大きいおにぎり	+5%	うたうポリゴンの肉(※1)	+10%
巨大なおにぎり	+7%	らんぷポリゴンの肉(※1)	+10%
特製おにぎり	+1%		

※1……肉を食べて変身し、特技を使用することで満腹度がプラスされる。

遠投術

道具は組み合わせによって、その効果を発揮する場合がある。例えば遠投の腕輪は、ただ装備しているだけではあまり効果がないが、下記に例をあげたように草や矢など複数に攻撃を加えたいときに役立つ。とくに洞窟ダンジョンタイプの場所では通路が多いので、道具を使うならひとつのもので効率よく倒したい。そこをよく考えて冒険を進めていこう。

←直線上での攻撃が基本。通路などをうまく利用して実行するようにしよう。

お もな組み合わせ例

ドラゴン草

ドラゴン草を投げると、銀の矢のように直線上にいるモンスターに次々とダメージを与えていく。

薬草・弟切草

複数の仲間を回復したいなら、通路などの直線上で一気に回復。また、幽霊系のモンスターに有効だ。

木の矢・鉄の矢

銀の矢のようにモンスターにダメージを与えていける。とくに鉄の矢は銀の矢よりダメージが大きい。

杖の識別

識別されていない杖を拾ったら、モンスターに向かって振り、効果を確かめてみるといい。そうすれば、使用効果から杖の正体を判別することができるはずだ。ただ、中にはしあわせの杖や加速の杖など、モンスターのレベルや行動速度を上げてしまうものもあるため、できるかぎり弱いモンスターを相手にして確かめるようにしよう。

←階段の上で杖を振れば、いざというときに次のフロアに逃げこみやすくなる。

杖の鑑定方法

※ガイコツまどうの杖は、常に識別された状態で手に入る。

- モンスターに向かって杖を振る
  - ダメージを受けた → **雷光の杖**
  - ダメージを受けなかった
    - 外見が変化した
      - レベルが上がった → **しあわせの杖**
      - レベルが下がった → **不幸の杖**
      - 封印状態になった → **封印の杖**
      - シレンになった → **身がわりの杖**
      - 肉になった → **ブフーの杖**
    - 外見が変化しなかった
      - HPが回復した → **回復の杖**
      - 行動速度が速くなった → **加速の杖**
      - 行動速度が遅くなった → **鈍足の杖**
      - 動きが止まった → **かなしばりの杖**
      - 変化しなかった
        - シレンが攻撃されたら、相手もダメージを受けた → **痛み分けの杖**
        - シレンが攻撃されても、相手はダメージを受けなかった → **ころばぬ先の杖**
  - 移動した
    - 別の場所にワープした → **一時しのぎの杖**
    - 位置が入れ替わった → **場所がえの杖**
    - 後方にふき飛んだ → **ふき飛ばしの杖**

壺の識別

未識別の壺を手に入れたら、まずはコマンドで「押す」と「入れる」のどちらを実行できるか確認すること。「押す」であれば、選択肢はごくかぎられるので、実際に押せばすぐにどの壺か確かめられる。ただし、魔物のるつぼであった場合は、数字分のモンスターが出現してしまうため、あえて割ってみるのも手だ。なお、「入れる」が表示された場合は、以下を参考にしてもらいたい。

壺の鑑定方法

※1……識別するには店屋に持ち込んで、売り値を比較するしかない。

実行できるコマンドが「押す」

- 壺を押す
  - シレンのHPが回復した → **背中の壺**
  - モンスターが出てきた → **魔物のるつぼ**
  - ぬすっトドが出てきた → **トドの壺**

実行できるコマンドが「入れる」

- 道具を入れる
  - 識別された → **識別の壺**
  - 別の道具に変わった → **変化の壺**
  - 壺の中からなくなった → 壺を割る
    - 何も残らなかった → **倉庫の壺**
    - 落とし穴ができた → **底ぬけの壺**
  - 変化しなかった
    - 道具を取り出せた → **保存の壺**
    - 道具を取り出せなかった → 同じ種別の剣や盾もしくは同じ種類の杖を入れる
      - 合成された → **合成の壺**
      - 合成されなかった → ※リンク先へ
  - ※リンク先 → 別のフロアに持ち込む
    - 強化値が+された → **強化の壺**
    - 強化値が−された → **弱化の壺**
    - 変化しなかった → ※リンク先2へ
  - ※リンク先2 → 壺を割る
    - 割れて中身が出た → **アホくさい壺(※1)** / **ガイバラの壺(※1)**
    - 割れて爆発した → **うっぷんばらしの壺**
    - 割れない → **割れない壺**
  - シレンが入った → **やりすごしの壺**

ギタン を稼ぐ方法

まずブフーの杖か包丁を使ってぬすっトド系の肉を用意。肉を食べてトドになれば、モンスターから道具を盗むことができるので、それであちこちから盗み、もとの姿に戻ったあとお店で売る。これをくり返すことでギタンを稼ぐことができる。もちろん泥棒の前に持っている道具を一度売ってしまうというのも、効率よくギタンを稼げる方法だ。

⬅一度盗んだ相手からは、再度盗むことはできない。盗んだら逃げるか、元の姿に戻ろう。

泥棒の心得

店の品物を奪って、逃走するのが泥棒。例え悪気はなくても、品物を持ってお金を払わずにお店から出てしまったら泥棒となる。これにより店主、盗賊番、番犬から攻撃されることとなるが、いずれも強く、簡単に倒せる相手ではない。もし倒せたとしても、次から次へ追っ手がくるため、倒しきれない状態となる。つまり、泥棒するためには用意周到に準備することが大切で、もし準備を怠ってしまうと、すぐに倒される結果となる。道具を泥棒できるパターンはたくさんあるのだが、ここではその中から下記の6つを提案。まだ知らなかったという人は、ぜひ試してみてもらいたい。

テクニック例

大部屋で盗む

用意するもの **・大部屋の巻物　・場所がえの杖**

洞窟タイプのダンジョンにあるお店で大部屋の巻物を読むと、部屋全体がお店になる。だが、道具を持つと、店主は階段のところをふさいで出られなくしてしまう。そこで、場所がえの杖を使って、階段のところに立っている店主と入れ替わろう。これで、店主たちと戦わずに次のフロアに移動することができる。

トドで盗む

用意するもの **・トドの壺**

トドになってもお店の中で盗むことはできないが、お店の外側からトドの壺を使って盗むことはできる。つまり、通路でトドの壺を使うことになるので、一度お店の中に入って、通路沿いの場所にほしい道具を並べておくことが必要だ。これで、通路のところでトドの壺の背中を押せば、ひとつずつだが簡単に道具を手に入れられる。

気づかれずに盗む

用意するもの **・エーテルデビル系の肉　・パコレプキン系の肉**

道具を持ってから肉を食べ、エーテルデビル系（死神、冥王のみ有効）かパコレプキン系になると、壁の中を移動して逃げることができる。エーテルデビル系は透明な状態なので、店主などに見つからず、ほぼ無敵といっても構わない。また、店主たち追っ手は壁の中に入れないので、壁の中にいる限りは安全だといえる。

ワナを張り巡らせて盗む

用意するもの **・ワナ師の腕輪**

ワナ師の腕輪を装備し、まず部屋や通路のあちこちにワナを設置。とくに通路など逃げ道を考えて設置しておくと効果的だ。これで、道具を持ち逃げしても、ワナに足留めされて、スムーズに追ってくることができなくなる。なお、カラクロイド系の肉だと通路にワナが作れないので、ワナ師の方がより店主たちを足留めしやすい。

抜け道を用意して盗む

用意するもの **・かなしばりの杖　・兵隊アリ系の肉**

誰もが考える壁に穴をあけて逃げる方法。だが、掘の印が金ならともかく、通常のつるはしだと使っているうちに壊れてしまう可能性もある。そこで、兵隊アリ系になって逃げることを考えよう。先にかなしばりの杖で店主をかなしばりにしてから肉を食べるのが基本。ただし、掘っていく方向を間違えると命取りとなる。

落し穴で盗む

用意するもの **・ワナ師の腕輪**

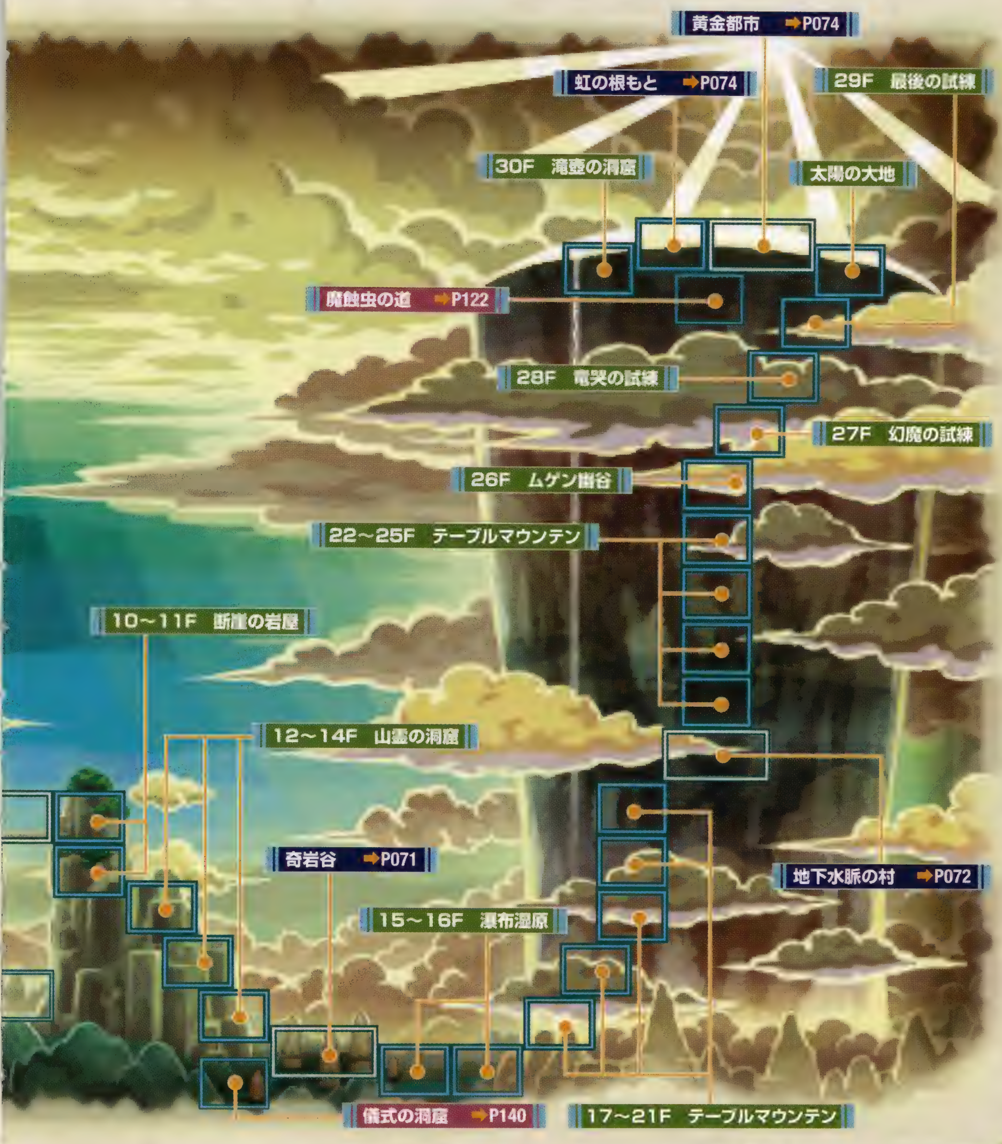
意外に簡単なのが落し穴に落ちるというワザ。まず、ワナ師の腕輪を装備して、部屋の中に落し穴を作ろう。できたら、あとはお店に置いてある商品の道具をたくさん手にして、落し穴に落ちるだけだ。上で紹介したワナを張り巡らせる方法よりも、こちらの方がより簡単で確実な方法だといえる。

旅術指南之書
風来のシレン

こばみ谷 案内図

相棒である語りイタチのコッパとともに旅を続け、こばみ谷までやってきたシレン。いったいこの先にはどんなダンジョンが待ち受けているのだろうか……。

こばみ谷にはメインとなる太陽の大地を目指すテーブルマウンテンの30Fのほかにも、さまざまなダンジョンが用意されている。ただし、テーブルマウンテン以外のダンジョンは、1度エンディングを迎えてそれからイベントを進めないと冒険することはできない。町や村、各ダンジョンの情報は下のマップ中に表記されたページを参照のこと。



旅術指南之書の見方

村・町紹介ページ

❶場所名

❷道のり

その場所と前後のフロア名。

❸全体マップ

その場所の全体図。マップ上のアイコンは施設一覧に対応している。

❹おもな住人

その村や町にいるおもなNPCの紹介。

❺施設一覧

施設の名前と、利用可能タイミング。その施設に商品や特殊な設備がある場合、そのデータも掲載している。

❻関連イベント

その場所に関係しているイベントの一覧と、詳細ページへのリンク。

❼サブダンジョン

その場所から行けるサブダンジョンの一覧と、攻略ページへのリンク。

攻略ページ

❶ダンジョン名

❷ダンジョンデータ

そのダンジョンの地形タイプと、店、モンスターハウス、宝物庫が出現する可能性のあるフロア。

❸フロア数

そのダンジョンの総フロア数。

❹開放条件

そのダンジョンの開放イベントを始めるのに必要な条件の一覧と、イベントの流れ。

❺基礎

ダンジョン全体の大まかな攻略法や、クリア条件などの解説。道具の持ち込みが可能なダンジョンに関しては、クリアするためにぜひ用意しておきたい道具をピックアップしている。

❻攻略

ダンジョンの攻略ポイントを、全般、序盤、中盤、終盤にわけて解説。特殊モンスターハウスが出現するダンジョンでは、その出現データも記載している。なお、データ内で特殊モンスターハウスの名称を下記のように省略している。

目……一ツ目ハウス
霊……ゴーストハウス
吸……ドレインハウス
竜……ドラゴンハウス
泥……泥棒ハウス
空……スカイハウス
力……パワーハウス

❼ピックアップ

そのダンジョンに出現するモンスターの中で、とくに気をつけたい相手の基本ステータスと攻略法。

ボス攻略ページ

❶ボス画像・データリンク
ボスのグラフィックと、データページへのリンク。
❷ボス基本データ
HPや経験値といったボスの基本ステータス。
❸同時出現
そのボスとともに出現するモンスターの一覧とデータページへのリンク。
❹地形
戦いの舞台となるフロアの全景。
❺ボス攻略
ボス攻略法の解説。

モンスター分布図データ

❶フロア数
❷部屋データ
そのフロア内に出現する可能性のある部屋。店が道具屋、モがモンスターハウス、金が宝物庫を表す。
❸出現モンスターデータ
出現モンスターの簡易データ。名称の横のアイコンは系統を表す。アイコンの意味は下記のとおりで、ノーマル系はアイコンなし。

目……一ツ目系	催……催眠系	錆……サビ系
霊……幽霊系	盗……盗み系	爆……爆発系
吸……ドレイン系	毒……毒草系	杖……杖攻撃系
竜……ドラゴン系	呪……呪い系	空……浮遊系

❹出現率
そのモンスターが出現する確率を3段階に分けて表示。各色が表す出現率は下記のとおり。

低い　　高い

❺HP・EXP
そのモンスターのHPと倒した際に獲得できる経験値。

道具一覧データ

剣 ❶　【落】★ 【店】★ ❷ 【変】★

道具名	落	店	モ	変	対象
カタナ	○	○	×	○	1～29F
金の剣	○	○	×	○	1～29F
剛剣マンジカブラ	×	×	×	○	1～29F
こん棒	○	○	×	○	1～29F
斬空剣	○	○	×	○	8～29F
成仏の鎌	○	○	×	○	1～29F
使い捨ての剣	×	○ ❸	×	×	店出現フロア
つるはし	○	×	×	○	8～29F
どうたぬき	○	○	×	○	1～29F
ドラゴンキラー	×	○	×	×	店出現フロア
ドレインバスター	○	×	×	○	1～29F
長巻	○	○	×	○	1～29F
一ツ目殺し	×	○	×	×	店出現フロア
三日月刀	○	○	×	○	8～29F
ミノタウロスの斧	×	×	○	×	タウロス系
妖刀かまいたち	○	○	×	○	1～29F

❶道具の種類
❷入手確率
その種類の道具が落ちている可能性、店で売られる可能性、変化の壺で生成される可能性を5段階にわけて掲載。星の数が多いほど確率が高い。
❸入手データ
ダンジョン内で手に入る可能性がある道具の一覧と、その入手方法。入手方法は下記のとおりで、データ内が「○」になっていれば入手可能。「×」がその方法では入手不可を表す。なお、「モ」の欄に対応する対象モンスターは、そのモンスターが初期状態で出現する者のみを掲載。レベルが上がることで落とす道具が変わる者もいるので、詳しくはモンスターデータを参照のこと。
落……対象のフロア内に落ちている可能性がある
店……対象のフロア内の店で売られる可能性がある
モ……対象のモンスターが固有で所持している
変……対象のフロアで変化の壺に道具を入れた場合、その道具に変化する可能性がある

ワナ一覧データ

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報 ❶	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足
1～2F	○		○								○			○
3F	○		○								○	○		○
4F	○		○								○	○		○
5～7F	○		○		❷						○	○		○
8F	○	○	○		○	○		○	○		○	○	○	○
9～14F	○	○	○		○	○		○	○		○	○	○	○
15～16F			○	○							○	○	○	○
17～25F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○
26F			○								○		○	○

❶ワナ名
ワナの名称。データ内では下記のように省略している。
転石……転び石のワナ
サビ……サビのワナ
装備……装備はずしのワナ
デロ……デロデロのワナ
警報……警報スイッチのワナ
召喚……召喚スイッチのワナ
罠増……罠増えのワナ
落穴……落し穴のワナ
バネ……バネのワナ
丸太……丸太のワナ
回転……回転板のワナ
幻覚……幻覚ガスのワナ
睡眠……睡眠ガスのワナ
鈍足……鈍足スイッチのワナ
カゲ……カゲぬいのワナ
空腹……空腹スイッチのワナ
毒矢……毒矢のワナ
落石……落石スイッチのワナ
地雷……地雷のワナ
大型……大型地雷のワナ
木矢……木の矢のワナ
鉄矢……鉄の矢のワナ
一通……一方通行のワナ
吹飛……ふき飛ばしのワナ
おに……おにぎりのワナ
呪い……呪いのワナ
階段……階段のワナ

❷対象フロア
データ内で「○」となっているフロアに、そのワナが設置される可能性がある。

風来救助のごほうびデータ

風来救助のごほうび

各道具の入手確率

【剣】★★ ❶ 【腕輪】★ 【おにぎり】★★★
【盾】★★ 【矢】— 【草・種】★★★★★

ごほうびデータ

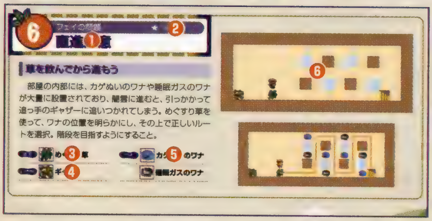
種類	道具名	1～4F	5～7F	8～11F	12～14F
	カタナ				
	金の剣 ❷				
	金の剣改				
	こん棒				

❶各道具の入手確率
種類別に、ごほうびとしてもらえる確率を5段階で表示。星の数がおおいほど、その種類の道具がもらえやすい。

❷ごほうびデータ
ごほうびの一覧と、その品をもらえる可能性のある救助フロアの対応表。データ内のバーの色は、種類決定後に実際にごほうびとして選定される確率を表す。詳細は下記のとおり。

低い　　高い

フェイの問題攻略ページ



❶問題名
❷難易度
❸道具
その問題で拾える道具の一覧。

❹モンスター
その問題に出現するモンスターの一覧。
❺ワナ
その問題内のフロアに設置されているワナの一覧。
❻マップ
その問題で使用されるフロアのマップ。マップ内で表しているのは下記のとおり。

……通常の床　……水路
……壁　……階段

チュートリアル

宿場への道

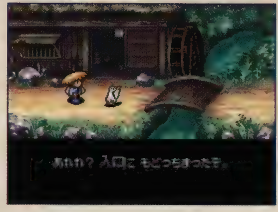
幾多の風来人が集う渓谷の宿場を目指し、歩みを進めるシレンとコッパ。不思議のダンジョンを巡る旅は、ここから始まる。

全 5 F

タイプ	平地	店	なし
モンスターハウス	なし	宝物庫	なし

宿場への道で基本を学ぼう

シレンが最初に訪れるダンジョン。ここでは、道具を拾ったり、モンスターを倒したりすると、その行動に関係した説明が表示される。ナナメ移動や道具の使い方など、今後も重要となってくる事柄を教えてもらえるので、しっかり覚えておくこと。ちなみに、このダンジョン内で拾った物は渓谷の宿場へ持ち越すことができる。幸い、ダンジョン内のどのフロアもさほど広くなく、出てくるモンスターも1～2撃で倒せる相手ばかり。全フロアをくまなく探索して、拾い残しがないようにしたい。



←チュートリアルといえど、油断は禁物。途中で力尽きると水車小屋へ戻されてしまう。

モンスター分布図

モンスター	HP	EXP	1F	2F	3F	4F	5F
マムル	5	2	●	●	●	●	●
豆山賊	5	3		●	●	●	●
あなぐらマムル	8	5				●	●

拾える道具

- こん棒
- 木甲の盾
- おにぎり
- ドラゴン草
- 薬草
- あかりの巻物
- 真空斬りの巻物
- ギタン

ワナ

- カゲぬいのワナ
- 木の矢のワナ

渓谷の宿場

道のり
渓谷の宿場
次 1F 杉並の旧街道

こばみ谷の入り口ともいえる場所。黄金郷の噂を聞きつけた風来人たちが集まり、にぎわいを見せている。

おもな住人

地変学者フェイ

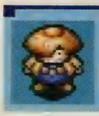
海を越えてやって来た謎の人。宿場で不思議のダンジョンを研究している。

酒場の店主

酒場「けむりとオヤジ亭」店主。風来人たちに食料を配る優しい人。

救助伝道師ホイ

風来救助を広めようとしている人。宿場の出口で救助受付を行なっている。



シロのヘイジ

助言をくれる風来人のひとり。語尾に「〇〇ッス」とつけるのがクセ。

施設一覧

A 宿屋「旅ガラス」

利用可能タイミング……最初から
◆宿泊……不可

B 酒場「けむりとオヤジ亭」

利用可能タイミング……最初から

C 倉庫

利用可能タイミング……最初から
◆許容量……25個

D フェイのこわれたワナ回収

利用可能タイミング……掛軸裏の洞窟開放後

E 車屋のガラ

利用可能タイミング……奇岩谷到達後

行き先一覧

町名	出現タイミング
竹林の村	奇岩谷到達後
山頂の町	地下水脈の村到達後
二面地蔵の谷	エンディング後
奇岩谷	エンディング後
黄金都市	エンディング後

ワナ回収の報酬一覧

()内はもらえる確率。▲→△→○→◎→☆の順に高くなる

個数	報酬
1個	薬草(☆)、あかりの巻物(▲)、おにぎり(▲)、毒消し草(▲)
2個	薬草(◎)、あかりの巻物(△)、おにぎり(▲)、毒消し草(▲)
3個	薬草(△)、あかりの巻物(△)、おにぎり(△)、毒消し草(△)
4個	薬草(△)、あかりの巻物(△)、毒消し草(▲)、おにぎり(▲)、弟切草(▲)、おはらいの巻物(▲)
5個	薬草(▲)、あかりの巻物(△)、毒消し草(▲)、おにぎり(△)、弟切草(▲)、おはらいの巻物(▲)
6個	薬草(▲)、あかりの巻物(△)、毒消し草(▲)、おにぎり(△)、弟切草(△)、おはらいの巻物(▲)
7個	弟切草(○)、おはらいの巻物(△)、真空斬りの巻物(▲)、メッキの巻物(▲)、ちからの草(▲)
8個	弟切草(△)、おはらいの巻物(△)、真空斬りの巻物(△)、メッキの巻物(▲)、ちからの草(▲)
9個	弟切草(▲)、おはらいの巻物(▲)、真空斬りの巻物(△)、メッキの巻物(△)、ちからの草(△)
10個	ちからの草(○)、メッキの巻物(△)、天の恵みの巻物(▲)、地の恵みの巻物(▲)、命の草(▲)
11個	ちからの草(▲)、メッキの巻物(▲)、天の恵みの巻物(△)、地の恵みの巻物(△)、命の草(△)
12個	天の恵みの巻物(△)、地の恵みの巻物(△)、命の草(△)、胃拡張の種(△)
13個	天の恵みの巻物(○)、地の恵みの巻物(△)、命の草(▲)、胃拡張の種(△)
14個	天の恵みの巻物(○)、地の恵みの巻物(○)、命の草(▲)、胃拡張の種(▲)
15個	天の恵みの巻物(△)、地の恵みの巻物(△)、命の草(△)、白紙の巻物(▲)、巨大なおにぎり(▲)
16個	天の恵みの巻物(△)、地の恵みの巻物(△)、白紙の巻物(▲)、巨大なおにぎり(○)
17個	天の恵みの巻物(△)、地の恵みの巻物(▲)、白紙の巻物(△)、巨大なおにぎり(△)、しあわせ草(▲)
18個	天の恵みの巻物(▲)、地の恵みの巻物(▲)、白紙の巻物(△)、巨大なおにぎり(△)、しあわせ草(△)
19個	白紙の巻物(△)、しあわせ草(△)、巨大なおにぎり(△)、特製おにぎり(▲)、復活の草(▲)
20個	白紙の巻物(△)、しあわせ草(△)、特製おにぎり(△)、復活の草(△)

関連イベント

酒場の店主……P080
シロのヘイジ……P080

サブダンジョン

フェイの問題……P100
フェイの最終問題……P200

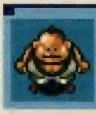
竹林の村

道のり

前 4F 山間渓流
竹林の村
次 5F 天馬峠

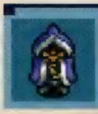
周りを竹やぶに囲まれた小さな村。村の奥には食神ブフーを奉る石碑があり、この地を訪れる料理人も多い。

おもな住人



ペケジ

道具「青竹屋」で働く青年。少々ドジで、店ではゾウリ頭と呼ばれている。

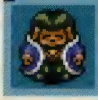


辻うらない

旅の行く末をうらなってくれる人物。うらないが当たるかどうかは運次第。

かじ屋の娘

かじ屋「不動」で働く女の子。遠くの村からわざわざ、かじ修行に来ている。



車屋のゴロ

新しい商売はないかと、日々考えをめぐらせている男。のちに車屋を開く。

施設一覧

A 酒場「よいどれ亭」

利用可能タイミング……最初から

B かじ屋「不動」

利用可能タイミング……最初から

C 道具「青竹屋」

利用可能タイミング……最初から

D 車屋「ノラネコぬき足便」

利用可能タイミング……地下水脈の村到達後

行き先一覧

町名	出現タイミング
山頂の町	地下水脈の村到達後
二面地蔵の谷	エンディング後
奇岩谷	エンディング後
黄金都市	エンディング後

商品一覧

種類	道具名	値段
剣	こん棒	400G
	長巻	600G
	カタナ	800G
	どうたぬき	1500G
盾	青銅甲の盾	600G
	皮甲の盾	1200G
	鉄甲の盾	2000G
	トドの盾	3100G
おにぎり	おにぎり	150G
	大きいおにぎり	300G
草・種	毒消し草	300G
	薬草	300G
	弟切草	600G
	めぐすり草	600G
	ちからの草	800G
	命の草	1000G
巻物	あかりの巻物	300G
	おはらいの巻物	500G
	地の恵みの巻物	800G
	天の恵みの巻物	800G
	メッキの巻物	2000G
杖	一時しのぎの杖	500＋(回数×50)G
	ふきとばしの杖	500＋(回数×50)G
	鈍足の杖	700＋(回数×70)G
	場所がえの杖	700＋(回数×70)G
	痛み分けの杖	1200＋(回数×120)G
	ころばぬ先の杖	1200＋(回数×120)G
	かなしばりの杖	1500＋(回数×150)G
	身がわりの杖	1500＋(回数×150)G
	雷光の杖	2000＋(回数×200)G
壺	変化の壺	1200＋(回数×120)G
	保存の壺	1200＋(回数×120)G
	背中の壺	1500＋(回数×150)G
肉	マムルの肉	300G
	ガマラの肉	2000G
	ボウヤーの肉	2000G

関連イベント

旅仲間・座頭ケチ……P076
旅仲間・お竜……P078
旅仲間・座頭ケチ……P079
かじ屋の娘の夢……P080

サブダンジョン

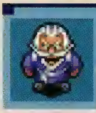
食神のほこら……P164

山頂の町

道のり
前 7F 山頂の森林
山頂の町
次 8F ネブリ山廃坑

人間国宝として知られるガイバラが住む町。こばみ谷の中でもとくに発展した場所で、多くの人が住んでいる。

おもな住人



ガイバラ

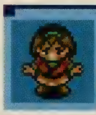
谷の壺をすべて作ったという陶芸家。美食家、ワナ道師範としても知られる。

サルヤマ

ガイバラの一番弟子。毎日のように壺を割るガイバラに、少々困り気味。

トシオ

料亭「峠屋」の主人。のちに山頂料理「がけっぷち」を開店するが……。



スズコ

トシオの妻。山頂料理「がけっぷち」を盛り立てようと、健気にがんばる。

トメ

トシオの母親。小言を口にしたり嬉し泣きしたりと、とてもにぎやかな人。

施設一覧

A 宿屋「とまり木」

利用可能タイミング……最初から
◆宿泊……500G

B あずかり場

利用可能タイミング……最初から
◆許容量……15個

C 山頂料理「がけっぷち」

利用可能タイミング……料理人ナオキクリア後

D かじ屋「鬼に金棒」

利用可能タイミング……最初から

E 「ガイバラかまもと」展示場

利用可能タイミング……ガイバラ先生の新作クリア後

◆商品一覧

種類	道具名	値段
壺	変化の壺	1200＋(回数×120)G
	保存の壺	1200＋(回数×120)G
	背中の壺	1500＋(回数×150)G
	合成の壺	5000＋(回数×500)G

◆料理一覧

メニュー(料金はすべて0G)	効果				
いやしウサギの黄金焼き	満腹度が全回復	HPが全回復	最大HP＋10	―	―
エーテルデビルの悪魔焼き		ちからが全回復	ちからの限界値＋1	経験値＋100	―
お化け大根のにもの		HPが全回復	最大HP＋3	経験値＋100	―
ギャザなべ		ちからが全回復	ちからの限界値＋2	満腹度の最大値＋1	―
チンタラカレー		ちからが全回復	ちからの限界値＋1	満腹度の最大値＋3	―
デブータのソテー		HPが全回復	最大HP＋3	ちからが全回復	ちからの限界値＋5
トドガマいため		満腹度の最大値＋3	装備品がメッキされる	―	―
ドラゴンカレー		ちからが全回復	ちからの限界値＋1	装備品の強化値＋1	―
ばくだんウニどん		HPが全回復	最大HP＋3	満腹度の最大値＋3	―
パコレプキンのポタージュスープ		経験値＋100	呪いが解ける	―	―
ハブーンシチュー		満腹度の最大値＋3	経験値＋100	―	―
ぴーたん焼き		HPが全回復	最大HP＋1	満腹度の最大値＋5	―
ぼうれいアイス		HPが全回復	最大HP＋3	呪いが解ける	―
マスターチキンのからあげ		満腹度の最大値＋1	経験値＋500	―	―
マムルのしっぽ焼き		HPが全回復	最大HP＋3	ちからが全回復	ちからの限界値＋1
ミノタウロスステーキ		ちからが全回復	ちからの限界値＋1	―	―
やみふくろう料理		呪いが解ける	装備品がメッキされる	―	―
妖怪にぎりおにぎり		満腹度の最大値＋10	―	―	―

関連イベント

旅仲間・座頭ケチ……P079
料理人ナオキ……P082
とまり木のあいびき……P082
ガイバラ先生の新作……P083

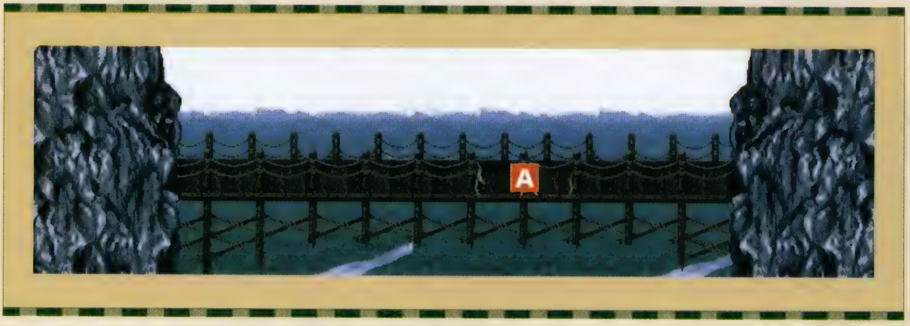
サブダンジョン

掛軸裏の洞窟……P182

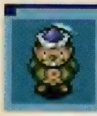
二面地蔵の谷

道のり
前 9F ネブリ山廃坑
二面地蔵の谷
次 10F 断崖の岩屋

ネブリ山廃坑と断崖の岩屋の間にある巨大な谷。谷底には、亡者が集う恐ろしい場所があると噂されている。



おもな住人



ブタフータ
旅人にバンジーを薦める人。安全は保証しないが契約にはうるさい。

施設一覧

A バンジージャンプ

利用可能タイミング……バンジージャンプクリア後
◆料金……500G

◆結果一覧

判名	状態
成功	経験値2000アップ、呪い解除
中成功	成功時の結果＆最大HP＋10
大成功	中成功時の結果＆ちから＋5、満腹度全快
失敗	道具とお金を失い、渓谷の宿場に戻される

関連イベント

バンジージャンプ……P083

サブダンジョン

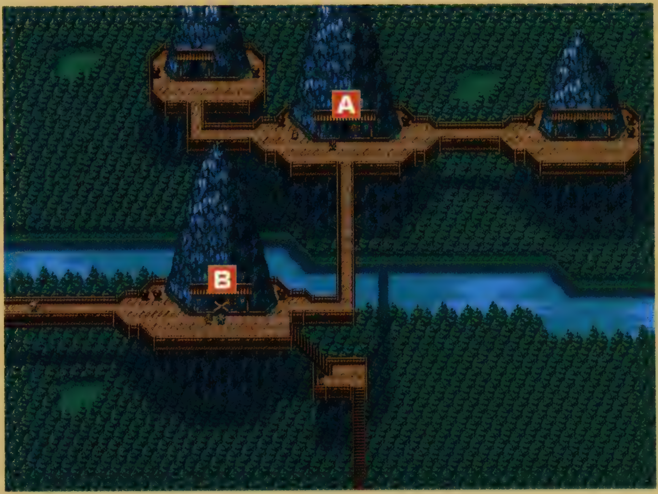
死者の谷底……P152

奇岩谷

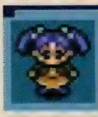
道のり

前 14F 山霊の洞窟
奇岩谷
次 15F 瀑布湿原

こばみ谷の奥にある小さな村。森には猛毒を備える生物がいるため、岩山を利用して高地に住居が建設されている。



おもな住人

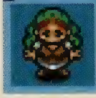


スララ

ダンジョン内で迷子になっている女の子。奇岩谷で両親が待っている。

ボボロ

スララの父親。あずかり場を営んでいるが、娘が心配で仕事が手につかない。



ララ

スララの母親。夫のボボロと共に娘の帰りを待っている。

犬

奇岩谷に棲む犬。どこからともなく道具を拾い、シレンにプレゼントする。

施設一覧

A 宿屋「岩かげ」

利用可能タイミング……最初から
◆宿泊……1000G

B あずかり場

利用可能タイミング……迷子のスララクリア後
◆許容量……8個

関連イベント

シロのヘイジ……P080
迷子のスララ……P084
わがままな親子……P084
犬からのプレゼント……P084

サブダンジョン

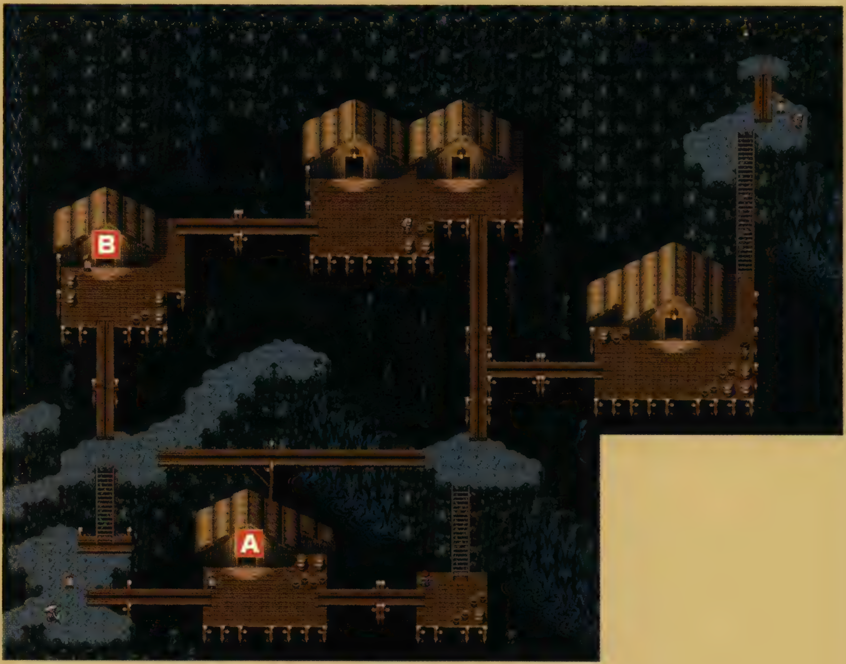
儀式の洞窟……P140

地下水脈の村

道のり

前 21F テーブルマウンテン
地下水脈の村
次 22F テーブルマウンテン

存在がいまだ確認されていない幻の村。村の中を流れる滝からは、金色の羽根が見つかることもあるという。



おもな住人

ヤブメ

テーブルマウンテン頂上への道のりを知る人物。村人から一目置かれている。

関連イベント

なし

サブダンジョン

なし

施設一覧

A 宿屋「白滝」

利用可能タイミング……最初から
・宿泊……2000G

B 店屋「清流」

利用可能タイミング……最初から

商品一覧

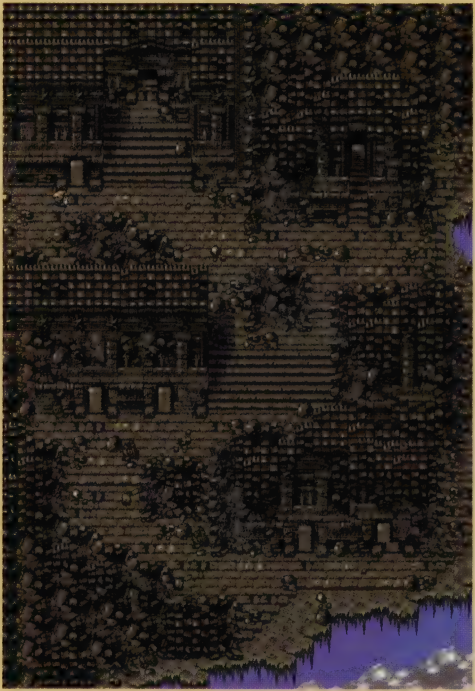
種類	道具名	値段
剣	どうたぬき	1500G
	三日月刀	3100G
	一ツ目殺し	3900G
	ドレインバスター	3900G
	使い捨ての剣	4200G
	斬空剣	5300G
	ドラゴンキラー	6000G
	金の剣	6500G
	妖刀かまいたち	9000G
盾	鉄甲の盾	2000G
	トドの盾	3100G
	重装の盾	3200G
	使い捨ての盾	4100G
	地雷ナバリの盾	4600G
	ドラゴンシールド	6000G
	金の盾	6500G
	バトルカウンター	6600G
	見切りの盾	9000G
	見かけだおしの盾	10000G
腕輪	遠投の腕輪	3000G
	混乱よけの腕輪	3000G
	サビよけの腕輪	3000G
	眠りよけの腕輪	3000G
	毒よけの腕輪	3000G
	ドレインよけの腕輪	3000G
	回復の腕輪	5000G
	しあわせの腕輪	5000G
	透視の腕輪	8000G
	会心の腕輪	10000G
おにぎり	おにぎり	150G
	大きいおにぎり	300G
	特製おにぎり	300G
	巨大なおにぎり	400G
草・種	毒消し草	300G
	弟切草	600G
	めぐすり草	600G
	ちからの草	800G
	ドラゴン草	800G
	胃拡張の種	1000G
	無敵草	3000G
	復活の草	5000G
巻物	あかりの巻物	300G
	識別の巻物	300G
	おはらいの巻物	500G
	地の恵みの巻物	800G
	天の恵みの巻物	800G
	パワーアップの巻物	1000G
	吸い出しの巻物	1500G
	メッキの巻物	2000G
	白紙の巻物	5000G
	ジエノサイドの巻物	30000G
杖	一時しのぎの杖	500＋(回数×50)G
	ふきとばしの杖	500＋(回数×50)G
	場所がえの杖	700＋(回数×70)G
	鈍足の杖	700＋(回数×70)G
	痛み分けの杖	1200＋(回数×120)G
	ころばぬ先の杖	1200＋(回数×120)G
	身がわりの杖	1500＋(回数×150)G
	かなしばりの杖	1500＋(回数×150)G
	雷光の杖	2000＋(回数×200)G
	ブフーの杖 ※1	3000＋(回数×300)G
壺	変化の壺	1200＋(回数×120)G
	保存の壺	1200＋(回数×120)G
	背中の壺	1500＋(回数×150)G
	合成の壺 ※2	5000＋(回数×500)G
肉	ゲドロの肉	900G
	ノロージョの肉	1000G
	吸引虫の肉	2000G
	くねくねハニーの肉	2000G
	ぬすっトドの肉	2000G
	いやしウサギの肉	2500G
	デブータの肉	2500G
	逃げぴーたんの肉	2500G
	めまわし大根の肉	3000G
	ガマグッチの肉	3000G
	パコレプキンの肉	3000G
	サーベルゲータの肉	4000G
	コドモ戦車の肉	4500G

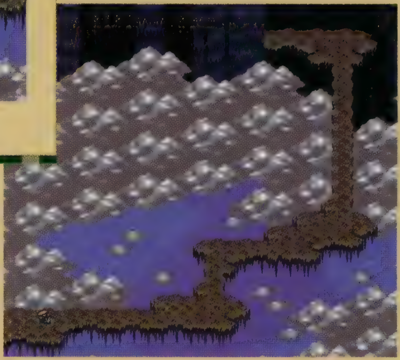
※1　料理人ナオキクリア後に販売
※2　ガイバラ先生の新作クリア後に販売

黄金都市・虹の根もと

道のり
前 29F 最後の試練
黄金都市/虹の根もと
次 30F 滝壺の洞窟

かつて繁栄したアムテカ文明の中心都市。黄金が溢れる光の国とも噂されたが、今はただ廃墟が広がるばかり。





おもな住人
なし

施設一覧
なし

関連イベント
なし

サブダンジョン
魔蝕虫の道……P122

地球の裏側

道のり
前 フェイの最終問題 99F
地球の裏側

こばみ谷の真裏にある小さな集落。そこは、不思議のダンジョン研究に日々を費やすフェイの自宅だった!?

おもな住人

フェイ家の人々

見た目からはほとんど区別がつかないが、左から順にフェイの父、母、弟、妹。言葉を話す裏側マムルと一緒に、フェイの帰りを待っている。

施設一覧

なし

関連イベント

旅仲間・???

サブダンジョン

なし

コラム

最後の仲間

最終ダンジョンの終着地点であるこの地では、とあるキャラクターを仲間にできる。何が仲間になるかは、自分の目で確かめてほしい。

⇐彼(?)の願いをかなえるために、ぜひ連れて行ってあげよう。

イベント一覧

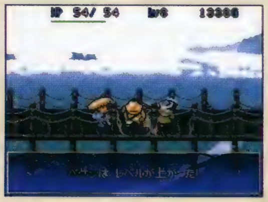
多くのイベントをクリアすれば、その分快適に旅を続けられるようになる。ともに戦ってくれる仲間や、旅の手助けをしてくれる人、本項を参考に、旅先で出会う人々の悩みごとを解決してあげよう。

旅仲間・ペケジ

竹林の村のお店「青竹屋」で働いている男。ドジでマヌケなところはあるが、根は真面目で優しい人物。なぜか自分のことをシレンの弟だと思っており、ひょんなことからシレンの旅についてくる。

ペケジと最初に出会うのは、竹林の村の「青竹屋」に行ったとき。このときは自己紹介程度の話しか聞けないが、次の冒険時に再度ペケジと会うと、ペケジが金に困っているということが判明する。要求される金額は1000Gだが、手持ちがそれに満たないと自動的に「1000G渡さない」と判断されてしまうので気をつけておこう。ここで1000Gを渡せば、次の冒険時、酒場「よいどれ亭」前のイベントでペケジが旅仲間として加入。渡した1000Gが戻ってこないのは辛いところだが、その場ですぐに仲間になってくれるので、以降の冒険が多少楽になるだろう。

ペケジを仲間にするにあたって覚えておきたい点は、仲間の中で彼にだけ満腹度とレベルがあること。ダンジョン内での彼は、一定ターン経過すると腹減りを訴え、そこでおにぎり系の道具を分け与えないとその場から動かなくなってしまう。だが、そこであえておいてけぼりにすることで、次回仲間にした際にひとつレベルが上昇する。レベル8まで育てば空腹を訴えることもなくなり、非常に頼もしい仲間となる。また、レベル1～7までは、モンスターを攻撃する際に間違ってシレンを攻撃してしまうこともあるが、レベル8ならそれもなくなり、まれに会心の一撃も出せるようになる。



⬅ちなみに、バンジージャンプのイベント(P083参照)でもひとつレベルを上げられる。

ペケジが仲間になるまでの流れ

シレンの弟!?

条件 **なし**

❶竹林の村の「青竹屋」でペケジと会話
❷シレンと名乗ると「よいどれ亭」で待ち合わせ
❸「よいどれ亭」でペケジは自分が弟と説明

▼

金の無心

条件 **1回冒険をやり直している**

❶竹林の村の「青竹屋」でペケジと会話
❷「よいどれ亭」で待ち合わせ
❸「よいどれ亭」でペケジから金の無心

→ **1000G渡さない** → 続・金の無心へ

1000G渡す ▼

愛の一撃

条件 **1回冒険をやり直している**

❶酒場「よいどれ亭」前を通りかかるとペケジ登場
❷ペケジに質問
❸ペケジを殴る

▼

ペケジが仲間に加わる

続・金の無心

条件 **2回冒険をやり直している**

❶竹林の村の「青竹屋」でペケジと会話
❷「よいどれ亭」で待ち合わせ
❸「よいどれ亭」でペケジから再び金の無心
❹ペケジに1000G渡す

→ 愛の一撃へ

ステータスと加入時のセリフ

レベル	HP	攻撃力	防御力	満腹度	加入時のセリフ変化
Lv1	20	🗡	🛡	15	あ　アニキ!　おれ　あれから修行して強くなったんだ。おれも連れていってくれよ。
Lv2	25	🗡🗡	🛡🛡	16	あ　アニキ!　おれ　あれから　もっと修行して　もっともーっと強くなったんだ。おれも連れていってくれよ。
Lv3	30	🗡🗡	🛡🛡	17	あ　アニキ!　おれ　あれから　たくさん食って寝て　さらに強くなったんだ。なあ　おれも連れていってくれよ。
Lv4	35	🗡🗡	🛡🛡	18	あ　アニキ!　おれ　あれから　山おくの仙人の修行を受けて　さらに強くなったんだ。なあ　おれも連れていってくれよ。
Lv5	40	🗡🗡	🛡🛡	19	あ　アニキ!　おれ　あれから　修行して　はしでハエがつまめるほど　強くなったんだ。なあ　おれも連れていってくれよ。
Lv6	45	🗡🗡	🛡🛡	20	あ　アニキ!　おれ　あれから　修行して　指先で大木が　たおせるほど強くなったんだ。なあ　おれも連れていってくれよ。
Lv7	50	🗡🗡	🛡🛡	21	あ　アニキ!　おれ　あれから　モウレツに修行して　自分でも　信じられないくらい強くなったぜ。なあ　おれも連れていってくれよ。
Lv8	75	🗡🗡	🛡🛡	∞	あ　アニキ!　おれ　あれから　滝に　うたれて目覚めたんだ!　フッ……おれは　もうきのうまでの　おれじゃねえぜ。なあ　おれも連れていってくれよ。

セリフと状態

セリフ	状態
おれ　がんばってアニキを助けるよ!	HP通常
た　たおれそうなんだ。何とかしてくれよ。アニキィ……	瀕死
(モンスター名)には気をつけた方がいいぜ　アニキ!	モンスターを倒したあと

旅仲間・お竜

男の旅人をその色香で誘っては、目つぶしをくらわせて逃げるという悪事をはたらいている女風来人。目つぶしのお竜という名でこばみ谷に知れ渡っており、多くの風来人から恨みをかっている。

ステータス

HP	攻撃力	防御力
65	↘↘	●●

セリフと状態

セリフ	状態
旅って　ワクワクするね!	HP通常
私もう　たおれそう……	瀕死
(モンスター名)なんてちょろいもんよ。	モンスターを倒したあと

お竜は最初、1～4F内をほかの風来人同様徘徊している。このとき話しかけると、目をつぶってほしいと頼まれるので、彼女の言葉に従おう。直後に目つぶしをくらうこととなるが、30ターン経過すれば状態は回復する。すぐに目つぶし状態を治したい場合は、めぐすり草を用意すること。次回の冒険時も彼女は1～4F内に登場するが、ここで話しかけるとまたも目つぶしをくらわされてしまう。2回目はこちらが話す間もなく目つぶし状態となるので、周囲にモンスターがいないときに話しかけたい。その後、再度冒険をやり直して竹林の村に行けば、彼女がふたりの男にからまれているところに遭遇。彼女を助ければようやく仲間になってくれる。ただし、このときシレンをお竜の共犯者だと誤解した男たちが襲いかかってくるので、事前にHPを回復させてから彼女を助けよう。

仲間になった彼女は、得意の目つぶし攻撃で戦いをサポートしてくれる。目つぶしの効果は部屋全体におよぶため、一度に多数のモンスターを相手にするときなどは非常に重宝するだろう。

←目つぶしだけでなく剣さばきも達者。山頂の町までのモンスター程度なら一撃で倒せる。

お竜が仲間になるまでの流れ

目つぶし

条件 なし
❶お竜に話しかける(登場場所:1～4F)
❷質問に「はい」と答え、目つぶしをくらう

▼

続・目つぶし

条件 1回冒険をやり直している
❶お竜に話しかけて目つぶしをくらう

▼

お竜を助ける

条件 1回冒険をやり直している
❶竹林の村でからまれているお竜を助ける

▼

お竜が仲間に加わる

旅仲間・座頭ケチ

ケチはお竜同様、最初は1～4F内を徘徊している人物。ただし彼を登場させるには、一度ネブリ山廃坑に到達したあと、冒険をやり直すことが必要となる。ダンジョン内で彼に話しかければ、200Gで指圧を依頼可能。ただ結果は成功と失敗の2種類があり、成功ならばHPとちからが完全回復、失敗ならHP－10、ちから－1、満腹度－30となってしまう。ちなみに、シレンのHPが満タンだとケチは必ず間違ったツボを押してしまうので、話しかける際は多少ダメージを負ってからにすること。彼の指圧が成功すれば、加入条件の第一段階はクリアだ。このあと一度冒険をやり直すと、彼は竹林の村に登場。さらにまた次回の冒険では、山頂の町で悪事がバレて、町の人に責められるケチと出会うこととなる。ここでケチを助けてあげれば、シレンに感謝して彼が仲間となるのだ。

通常、仲間は話しかけてもそのときの状況を喋ってくれるだけだが、ケチは少々特殊。彼に話しかけると、1フロアにつき1回だけ指圧を頼むことができる。効果は基本的に、仲間になる前と同様。HP満タンでも成功することがあり、料金もかからなくなってはいるが、失敗すると今後の冒険に支障が出てしまう。指圧が成功するかどうかは完全に運任せなので、あまり頼り過ぎないようにしたい。

風来人相手の指圧を生業としている男。並みの男が束になってもかなわないほどの剣の腕を持っているものの、肝心の指圧には問題アリ。座頭という話だが、実はそのフリをしているだけで目は見えている。

ケチが仲間になるまでの流れ

指圧

条件 **ネブリ山廃坑到達後に、1回冒険をやり直している**

❶座頭ケチに話しかけ、指圧をしてもらう（登場場所：1～4F）
❷指圧に成功する

▼

追われる身

条件 **1回冒険をやり直している**

❶竹林の村で座頭ケチと再会する

▼

袋だたき

条件 **1回冒険をやり直している**

❶山頂の町でからまれているところに遭遇
❷座頭ケチの周囲にいる4人と話す
❸座頭ケチと話す

▼

座頭ケチが仲間に加わる

ステータス

HP	攻撃力	防御力
60	↘↘	●●

セリフと状態

セリフ	状態
あっしはダンナに　くっついて行くでやんす。	HP通常
ダンナァ　あっしは　もう　限界でやんす……	瀕死
ダンナ　（モンスター名）には気をつけておくんなせえ……	モンスターを倒したあと

酒場の店主

渓谷の宿場にある酒場「けむりとオヤジ亭」。この店の店主と話すと、まずは名前を聞かれることとなる。ここできちんと名乗ると、大きいおにぎりを入手可能。以降は話しかけるだけで、毎回大きいおにぎりをゆずってもらえる。無料で大きいおにぎりを調達できるので、冒険の再スタート時は必ず立ち寄るようにしたい。なお、エンディング直後はテーブルマウンテン制覇の祝福のみの会話になってしまうが、1度冒険をやり直せば、また大きいおにぎりをゆずってくれるようになる。

←名乗らなければ気分を害してしまうが、直後に話しかければ再度名前を聞かれる。

シロのヘイジ

渓谷の宿場の中央にいるシロのヘイジは、シレンに冒険の基本を教えてくれる風来人のひとり。だが彼はほかの風来人と違い、初回はターンの仕組み、次回の冒険時は状況判断について語り、以降は渓谷の宿場からいなくなることがある。この状態で奇岩谷へおもむくと、まれに宿屋「岩かげ」の2階にヘイジが登場。彼と話せば、奇岩谷付近のモンスターがサビ攻撃を得意としていることを教えてもらえ、またメッキの巻物もゆずってもらえる。奇岩谷に来た際はこまめに宿屋へ足を運んでみよう。

←語尾が特徴的なシロのヘイジ。同じ風来人であるシレンを心配してか、とても親切。

かじ屋の娘の夢

全イベント中、もっともボリュームがあるものがこのイベント。基本的には、冒険のたびにかじ屋の娘と話していればイベントは進行していくのだが、途中、彼女の言葉にどう答えるかで彼女の好感度が変化するという特徴がある。この好感度が高ければ、彼女が実家に帰ってしまったあとのイベントでどうたぬき+30を入手可能。できればよりよい返答をしていきたいが、選択した答えや好感度によって話の内容が多少変化するところもあるので、会話を楽しむかどうたぬき+30目的でイベントを進めるかは、好みで判断してほしい。なお、「娘の頼み」以降の話はエンディング後にしか見られない内容なので、まだテーブルマウンテンを制覇していないようなら冒険の進行を優先させること。

このイベントを最後まで進めると、以降はまれに竹林の村のかじ屋「不動」で娘が登場する。彼女が店主を務めている場合は無料で剣の強化ができるので、村に立ち寄ったらかじ屋をのぞいてみよう。

イベントの流れ

こばみ谷の伝説

条件 なし
❶かじ屋の娘と話す(食神の石碑前)
❷老人と話す(かじ屋横の民家内)
❸少女と話す(かじ屋横の民家内)

▼

こばみ谷の伝説2

条件 1回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す(かじ屋横の民家内)

▼

がんばります

条件 1回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す(かじ屋内)

▼

娘の夢

条件 2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す(竹林の村南部)

失敗
条件　2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（食神の石碑奥）
❷旅仲間がいない場合、選択肢出現
→だいじょうぶ？（好感度アップ）
→な…　なんでもないです！
→キミに涙は　にあわない…

休息
条件　2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋横の民家内）

ケガ
条件　2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋内）
❷会話中、選択肢出現
→そ…　その手はっ！
→だいじょうぶ？
→みせてごらん……（好感度ダウン）
❸会話後、薬草、弟切草、困ったときの巻物のどれかを投げると好感度アップ

見て盗む
条件　2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋内）

挫折
条件　2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（食神の石碑奥）
❷会話中、選択肢出現
→ガ…　ガンバレ！（好感度小アップ）
→ほら…　わらって……（好感度中アップ）
→夢を思い出すんだ！（好感度大アップ）

自信
条件　2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（竹林の村中央）

娘の頼み
条件　エンディング後に娘と話している
2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋内）
❷強化値90未満の武器を預ける

初仕事
条件　1回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋内）

一人前
条件　2回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋前）

帰郷
条件　1回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋横の民家内）
❷会話中、選択肢出現
→………………
→ご両親を大切に
→ここにいればいい（好感度でその後の会話変化）
→いっしょに逃げよう!!（好感度でその後の会話変化）

好感度が高い → 娘からの贈りもの
好感度が低い → 娘の手紙1

娘からの贈りもの
条件　1回冒険をやり直している
❶老人と話す（かじ屋横の民家内）
❷どうたぬき+30入手

娘の手紙1
条件　好感度「高」…2回冒険をやり直している
好感度「低」…3回冒険をやり直している
❶老人と話し、手紙を読む（かじ屋横の民家内）

娘の手紙2
条件　3回冒険をやり直している
❶老人と話し、手紙を読む（かじ屋横の民家内）

娘の手紙3
条件　3回冒険をやり直している
❶老人と話し、手紙を読む（かじ屋横の民家内）

娘の手紙4
条件　3回冒険をやり直している
❶老人と話し、手紙を読む（かじ屋横の民家内）

娘の手紙5
条件　3回冒険をやり直している
❶老人と話し、手紙を読む（かじ屋横の民家内）

再会
条件　3回冒険をやり直している
❶かじ屋の娘と話す（かじ屋横の民家内）

出張
条件　1回冒険をやり直している
❶竹林の村のかじ屋にまれに娘が登場するようになる

料理人ナオキ

ナオキとの出会い自体は早い段階で可能。だが、彼のイベントが本格的に進行するのは山頂の町に到着してからとなっている。「ナオキとの出会い」「美食家・ガイバラ先生」の両イベント時は彼の作ったマムルのしっぽ焼きを食べることができ、シレンの能力を上昇させることも可能だ。ただし、「ウワサの店」時は山頂料理「がけっぷち」で働くトシオたちの料理を食べることとなる。手持ちがなければ料金は無料となっているが、ぴーたんめん、ゲイズ焼きそば、トドの背中焼き、どれを選んでも効果はマイナス。以降の冒険に支障がでるので、このイベントを発生させる場合は注意しておきたい。

なお、イベントをクリアすると次回の冒険時にブフーの杖がもらえ、山頂料理「がけっぷち」も正式に利用できるようになる。無料でプラス効果の料理を食べられるので、今後は積極的に利用していこう。詳しい料理の効果は、P069を参照のこと。

ナオキの料理の効果

料理名	効果
マムルのしっぽ焼き	ちからの最大値+1 HPの最大値+3 満腹度が満タンになる

山頂料理「がけっぷち」初回メニュー

料理名	値段※	効果
ぴーたんめん	300G	ちから−2、HP−30(HP30未満の場合は1残る)、満腹度が10%になる
ゲイズ焼きそば	400G	
トドの背中焼き	500G	

※所持金が足りなければ無料

イベントの流れ

ナオキとの出会い

条件 なし

❶ナオキと話す(登場場所:1〜2F)
❷マムルの肉をナオキに持っていく

▼

ウワサの店

条件 イベント「ガイバラ先生の新作」の「ガイバラ先生」を見ている
冒険を1回やり直している

❶山頂料理「がけっぷち」で料理を食べる

▼

ナオキへの依頼

条件 1回冒険をやり直している

❶ナオキと話し、仲間にする(登場場所:1〜2F)
❷ナオキを山頂の町まで連れて行く
❸山頂料理「がけっぷち」でナオキたちと話す
❹10000ギタンを払う約束をする

▼

美食家・ガイバラ先生

条件 支払い後、1回冒険をやり直している

❶山頂料理「がけっぷち」で料理を食べる
❷トシオの質問に、「いる」「ガイバラ」と答える
❸ガイバラの屋敷を訪れ、ガイバラに手紙を渡す
❹山頂料理「がけっぷち」でトシオに話しかける
❺料亭「峠屋」に行く

▼

ナオキの置きみやげ

条件 1回冒険をやり直している

❶トシオと話し、ブフーの杖[4]を入手

▼

山頂料理「がけっぷち」

条件 1回冒険をやり直している

❶山頂料理「がけっぷち」が利用可能になる

とまり木のあいびき

山頂の町の宿屋「とまり木」では、寝室へ行こうとするとまれにコッパが「となりの部屋から何か聞こえてこないか?」とシレンに語りかけることがある。このとき部屋の奥まで移動すると、聞き耳を立てるかどうかの選択肢が出現。聞き耳を立てると男女の声が聞こえ、1000の経験値を得ることができる。聞き耳を立てなかった場合は、再度部屋の奥へ行っても経験値アップはなし。非常にレアなイベントなので、山頂の町では毎回宿屋をチェックしよう。

←となりから聞こえてくるのは大人の会話。人生経験が増えてシレンもレベルアップ(!?)。

ガイバラ先生の新作

山頂の町にあるガイバラの屋敷。ここに入るとガイバラとの会話が発生する。初回と3回目のイベントの際はトドの壺か魔物のるつぼ以外の壺が必要となるので、道中で必ず拾っておこう。そのほかのときは、基本的に屋敷に入るだけでOK。ちなみに、3回目のイベントではガイバラに壺を奪われてもすぐ返してもらえるが、初回の場合、奪われた壺はなくなってしまう。中に入っている道具も同様に消えてしまうので、大事な道具はあずかり場などに保管しておくこと。イベントをクリアすれば、以降「ガイバラかまもと」展示場が利用可能になり、合成の壺も入手できるようになる。

イベントの流れ

ガイバラ先生

条件 **トドの壺、魔物のるつぼ以外の壺を所持**

❶ガイバラの屋敷に入る

▼

アホくさい壺

条件 **1回冒険をやり直している**

❶ガイバラの屋敷に入る

▼

割れない壺

条件 **1回冒険をやり直している**
トドの壺、魔物のるつぼ以外の壺を所持

❶ガイバラの屋敷に入る

▼

うっぷんばらしの壺

条件 **1回冒険をやり直している**

❶ガイバラの屋敷に入る

▼

合成の壺

条件 **1回冒険をやり直している**

❶ガイバラの屋敷に入る

▼

「ガイバラかまもと」展示場

条件 **1回冒険をやり直している**

❶「ガイバラかまもと」展示場開店

バンジージャンプ

二面地蔵の谷でバンジージャンプができるようになるまでのイベント。イベントの各所でペケジが仲間にいることが条件となっているので、まずはペケジの加入を優先させよう。ちなみに、3回目のイベントでは無料でバンジージャンプに挑戦できるが、運が悪いと失敗してしまう。バンジージャンプを行なうかどうかは自分で選択できるので、失敗のないペケジだけ飛ばせるという手もあり。なお、このイベントクリア後のバンジージャンプは、シレンがひとりで旅しているときのみ挑戦可能。仲間がいると谷にブタフータが出現しないので覚えておこう。バンジージャンプの効果はP070を参照のこと。

ペケジとバンジージャンプ時の効果

飛ぶ人物	効果
ペケジ	レベルが1上昇
シレン	成功：経験値＋2000 失敗：持ち物とギタンがなくなり、渓谷の宿場に戻される

イベントの流れ

バンジージャンプのウワサ

条件 **地下水脈の村到達後**
ペケジが仲間にいる

❶山頂の町でバンジージャンプのウワサを聞く

▼

ブラフータとの出会い

条件 **旅仲間を連れていない**

❶二面地蔵の谷のブタフータと話す

▼

ペケジとバンジージャンプ

条件 **ペケジのみ仲間にいる**

❶二面地蔵の谷のブタフータと話す
❷ペケジがバンジージャンプを行なう（任意）
❸シレンがバンジージャンプを行なう（任意）

▼

バンジージャンプ正式オープン

条件 **1回冒険をやり直している**
旅仲間を連れていない

❶バンジージャンプが正式に利用可能になる

迷子のスララ

8～11Fに登場する迷子の少女スララ。彼女を奇岩谷まで送り届けると、彼女の両親が経営している奇岩谷のあずかり場が利用可能になる。道中で彼女を見つけたら、ぜひ話しかけて連れて行こう。なお、ダンジョン内での彼女は基本的にシレンのあとをついて来るが、戦いの手助けは一切してくれない。また、シレンが落し穴にはまるとそのままはぐれてしまう。一度はぐれると次回の冒険か、山町の町に戻るまで登場しなくなるので注意しよう。

←連れて歩くとスララもモンスターに狙われる。彼女を守れる位置取りを心がけよう。

わがまま親子

奇岩谷北東の民家の前には、まれに親子が登場することがある。この親子に話しかけると、女の子が「上から○番目の道具がほしい」とせがみ、それに応じるとお礼に右記の道具の中のひとつを入手できる。ただし、犬が拾った物に分類されている品はもらえる確率が高く、逆に風来人からもらった品は非常にレア。あげたくない道具があるなら、事前に足元に置いておくのがベストだが、所持品が3個未満だと話が進展しないので注意しよう。

もらえる道具

風来人からもらった物	剛剣マンジカブラ、風魔の盾、カタナ+10、皮甲の盾+10
粗品	困った時の巻物、ドラゴン草、特製おにぎり
犬が拾った物	白紙の巻物、倉庫の壺[5]、しあわせの腕輪

犬からのプレゼント

奇岩谷の中央辺りを徘徊している犬に話しかけると、まれに右記の道具の中から、ひとつをプレゼントされることがある。発生期間は儀式の洞窟解放前までだが、貴重なドレインバスターやドレインよけの腕輪を入手できるチャンス。奇岩谷に行く機会があったら、必ず話しかけてみよう。

もらえる道具

- ドレインバスター
- 金の盾
- 毒よけの腕輪
- ドレインよけの腕輪
- 弟切草
- 大きいおにぎり
- キグニ族の種
- しあわせの杖

目が見えない少女

1～9Fに登場する緑の髪の女の子。彼女はモンスターに襲われ、目が見えなくなっている。ほかの風来人たちと違ってその場から動かないので、透視の腕輪やあかりの巻物を使えばすぐにその位置がわかるはずだ。彼女にめぐすり草を投げてあげるとお礼にキスしてもらえ、シレンのちからの限界値が1上昇するので見かけたら必ず助けてあげたい。ちなみに、薬草や弟切草、困ったときの巻物を投げても特別な会話が聞けるが、解決はしない。

←比較的手に入りやすいめぐすり草で、ちからの草と同様の効果が得られる。

親切なおじいさん

1～14F内に登場する親切なおじいさん。彼に話しかけると、通常は困ったときは助け合うことが大事といったことを語るだけだが、シレンがピンチのときに話しかけると、右記の道具の中からひとつを分け与えてくれる。基本的には、瀕死時(HP10%以下)が薬草や背中の壺といったHP回復系の道具、空腹時(満腹度10%以下)がおにぎりなどの食料。ちなみに、瀕死と空腹が同時に発生している場合は、瀕死のほうが優先されることとなる。

もらえる道具

瀕死時	薬草、弟切草、困ったときの巻物、背中の壺
空腹時	おにぎり、大きいおにぎり、巨大なおにぎり、特製おにぎり、おにぎりの巻物、チキンの肉、ぴーたんの肉

おにぎりじじい

1～16Fで最後のおにぎりを食べようとすると、まれに謎の老人が登場する。彼はおにぎりを恵んでほしいと頼むのだが、ここで素直におにぎりを渡せばお礼にしあわせ草を入手可能。だが、渡したおにぎりがくさったおにぎりならそのまま消えてしまう。また、おにぎり自体を渡さなかった場合は恨みを買ってしまい、次のフロアに幽霊となって登場。同時に大量のまわるポリゴンまで出現してしまう。

おはらいじじい

8～14Fに登場する緑の着物の老人は、神主の修行をしている人物。だが、おはらいの呪文を覚えられずに困っている。そんな彼におはらいの巻物を投げてあげれば、その悩みは解決。以降は無料で持ち物の呪いを解いてくれるようになる。呪いの解除にはおはらいの巻物を利用するかこの老人に頼むしか手がないので、必ず悩みを解決しておこう。なお、ほかの徘徊キャラクター同様、困ったときの巻物でも反応するが、解決にはつながらない。

三番弟子の壺識別

イベント「ガイバラ先生の新作」を「うっぷんばらしの壺」まで進めると、次回の冒険時から5～14F内に登場する三番弟子。彼は壺識別の修行のために旅をしているらしく、彼に、識別の腕輪、識別の壺、識別の巻物のどれかを投げると、以降は無料で壺の識別を行なってくれるようになる。困ったときの巻物でも彼は反応してくれるが、解決したことにはならないので気をつけよう。

腕輪鑑定師カマヒゲ

10～14Fに登場する怪しい口調の男。目が見えない少女同様、モンスターに襲われて盲目状態となっている。めぐすり草を投げてあげると解決する点や、お礼にキスする点も同じだが、さすがのシレンも男のキスはイヤなようす。直後にちからが1ダウンするので、毒消し草を用意しておきたい。助ければ、以降は無料で腕輪の鑑定をしてもらえるようになる。ちなみに、解決はしないが薬草、弟切草、困ったときの巻物でもカマヒゲは反応を示す。

こばみ谷

天高くそびえ立つテーブルマウンテン。その頂にあると伝えられる黄金郷を目指し、シレンとコッパは歩みを進める。

全30F

タイプ	平地・洞窟	店	8〜22F
モンスターハウス	8〜29F	宝物庫	8〜22F

こばみ谷の基礎

物語のメインとなるこばみ谷は、エンディング後に行けるようになるほかのダンジョンと違って、構造が非常に複雑。序盤は平地が続くが、8Fから洞窟となり、店や宝物庫なども出現するようになる。ただ、「洞窟＝店や宝物庫が出現」というわけでもなく、その作りはフロアごとに変化。下記の表を参考にして、その構造を理解しておこう。

←各フロアに名前があり、上画面で進行具合を確認できるのもこばみ谷だけの特徴。

こばみ谷・テーブルマウンテンの構造

フロア	名称	タイプ	店	モンスターハウス	宝物庫
1〜2F	杉並の旧街道	平地	×	×	×
3〜4F	山間渓流	平地	×	×	×
5〜6F	天馬峠	平地	×	×	×
7F	山頂の森林	平地	×	×	×
8〜9F	ネブリ山廃坑	洞窟	○	○	○
10〜11F	断崖の岩屋	洞窟	○	○	○
12〜14F	山霊の洞窟	洞窟	○	○	○
15〜16F	瀑布湿原	平地	×	×	×
17〜22F	テーブルマウンテン	洞窟	○	○	○
23〜25F	テーブルマウンテン	洞窟	×	○	×
26F	ムゲン幽谷	平地	×	×	×
27F	幻魔の試練	洞窟	×	○	×
28F	竜哭の試練	洞窟	×	○	×
29F	最後の試練	洞窟	×	○	×
30F	滝壺の洞窟	洞窟	×	×	×

コラム

太陽の大地を目指すために知っておきたい心がけ

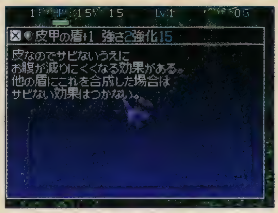
こばみ谷を進むにあたって覚えておきたいのは、フロア数をレベルの目安にするということ。1フロアにつき1レベル上げるのを心がけていれば、最後の魔蝕虫戦でHPは150前後になる。これだけあれば互角に渡り合えるはずだ。ただし、レベルだけ上げるのではなく、剣、盾ともに、最低でも+20以上の強さはほしいので、これを目安に武具を強化しよう。

←何度もやり直して武具を強化。万全を期して進んで行こう。

まずは強力な武具を手に入れよう

ポイント 序盤

宿場への道でこん棒と木甲の盾を入手してはいるが、ここから先に進むにはどちらも少々頼りない。幸い、こばみ谷で入手できる武具はどの階層でもそれほど変わらないので、宿場に戻りやすい1～4Fで武具集めを行なうのが得策。どうたぬきや鉄甲の盾といった使い勝手のいい品を見つけるまで、なんども冒険を繰り返してみよう。ついでに杖や巻物も集めておくとベスト。



←特殊効果の備わった剣や盾は、のちの合成用として保管しておきたい。

ナオキからブフーの杖をもらっておこう

ポイント 序盤

1～2Fに登場するナオキに話しかけると、ブフーの杖[0]をもらうことができる。その後、彼にマムルの肉を持っていけば彼のイベント(P082参照)が進んでいく。だが、ここであえてマムルの肉を届けずにいると、彼は次回の冒険でも1～2Fに登場し、再びブフーの杖[0]をもらうことができる。ブフーの杖は非常に手に入りづらい道具なので、いくつか集めておくといい。

←もらえるブフーの杖は使用可能回数0。モンスターに向かって投げよう。

旅はひとりより大勢で

ポイント 序盤

竹林の村に着けばペケジとお竜、山頂の町まで行けば座頭ケチを仲間にできる。人手が増えればその分戦いも楽になるので、P076以降を参考に旅仲間を増やしておこう。装備が変更できず、HPも少ないため中盤以降は荷が重いが、15Fあたりまでなら十分戦力となる。ちなみに、旅仲間を連れた状態でこばみ谷をクリアすると、仲間がエンディングに登場してくれる。

←一度仲間にすると、以降は1～14F内に登場。話すと再度仲間にできる。

ピックアップ

ハブーン

出現フロア：3～4F	
HP：17	経験値：8
攻：↘	防：◉

山間渓流で一番強いモンスター。特殊な能力は備えていないが、単純に攻撃力が高いため、苦戦をしいられる。装備品にもよるが、隣接して戦うならシレンのレベルが5以上ほしいところ。それ以下のときは、矢やドラゴン草などで遠距離からダメージを与えよう。

妖怪にぎり変化

出現フロア：5～7F	
HP：23	経験値：12
攻：↘	防：◉

同時に出現する鬼面武者を倒すとぼうれい武者が登場するため、レベルアップして妖怪にぎり親方になることもある。この時点での妖怪にぎり親方はかなりの強敵だが、おにぎり系の道具を当てれば一撃で倒せるため、経験値稼ぎの相手として利用しやすい。

落し穴のワナ登場

ポイント 中盤

8Fを過ぎたあたりから、ダンジョン内に落し穴のワナが設置されはじめる。このワナにかかると、強制的に下のフロアへ移動。8～14Fの間では移動先が次のフロアなので、レベル上げが不十分なまま強敵と戦うはめになりやすい。また、スララ（P084参照）を連れているときに落し穴にはまると、救助失敗になる。奇岩谷に着くまではめぐすり草をフル活用しよう。

←奇岩谷のあずかり場を利用するには、スララの救助が必要不可欠となる。

奇岩谷以降はあと戻り不可能に

ポイント 中盤

ここまではレベル不足と感じたらひとつ前のフロアに戻ることも可能だったが、15F以降はそれができなくなる。ここから先は個性の強いモンスターが多く出現するので、このあたりで最後のレベル上げを行ないたい。幸い奇岩谷には宿屋があるので、ダメージを負ってもすぐに回復できる。装備品の強さにもよるが、レベル20くらいを目安に14Fで戦いを繰り返そう。

←奇岩谷の宿代は1000G。所持金が許すかぎりレベルを上げておこう。

ピックアップ

タイガーウッホ

出現フロア：9～11F

HP：33	経験値：35
攻：	防：

隣接すると、仲間やほかのモンスター目がけて投げられてしまう。スララ救助中は彼女まで危険にさらされるため、ドラゴン草などで一気にケリをつけよう。

パコレプキン

出現フロア：11～14F

HP：28	経験値：42
攻：	防：

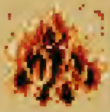
壁の中を移動できるモンスター。行動は非常に気まぐれで、必ずこちらを狙うというわけでもない。通路上で出会ったら、部屋まで逃げて形勢を立て直そう。

ノロージョ

出現フロア：10～12F

HP：25	経験値：40
攻：	防：

シレンの持ち物に呪いをかけるモンスター。装備品が呪われると厄介なので、最優先で倒したい。能力自体はさほど高くないため、すぐに倒せるはず。



火炎入道

出現フロア：12～14F

HP：35	経験値：55
攻：	防：

爆風で分裂するモンスター。近くにオヤジ戦車もいると、いい経験値稼ぎの相手となる。ただし、ドラゴン草の炎はレベルが上がってしまうので要注意。

ンドゥバ

出現フロア：10～14F

HP：30	経験値：20
攻：	防：

ダンジョン内の道具に擬態しているモンスター。道具を使うと本性を現わす。次のフロアに行けば擬態を見破れるので、拾った道具はすぐに使わないこと。

オヤジ戦車

出現フロア：12～14F

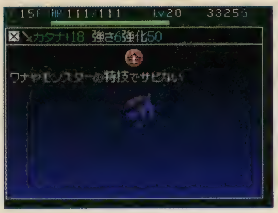
HP：36	経験値：65
攻：	防：

能力は高いが鈍足なので、倒すこと自体は楽。ただし大砲の飛距離が無限なうえ、隣接していると通路でも大砲を撃ってくる。戦場には必ず部屋を選ぶこと。

ド レイン＆サビ対策を万全に

ポイント 中盤

15～16Fの瀑布湿原には、吸引幼虫やくねくねハニーといったドレイン系モンスターが多く出現する。もしドレインよけの腕輪を持っているなら、必ず利用しよう。できれば剣も、ドレインバスターから「ド」の印を受け継いだものを装備したい。また、同じフロアに出現するゲドロは、サビ攻撃で武器の強化値を下げるので、メッキの巻物などで「金」の印も備えれば万全だ。



⬅サビ対策はワナに対しても必須事項。最低でも「金」の印は備えたい。

い よいよテーブルマウンテン突入

ポイント 中盤

17Fからは、いよいよテーブルマウンテンに突入。奇岩谷付近でレベル上げしていればさほど問題ないが、不安なら21Fで戦いを繰り返そう。ここならすぐ次の地下水脈の村へ行けるため、ダメージを負っても挽回可能だ。25程度のレベルを目安に、経験値を稼いでおこう。ただ、地下水脈の村の宿代は2000Gと高価。所持金が少ないならそのまま進んだほうが無難。

⬅シレンが持っている道具を盗むみどりトド。盗まれたら倒して取り返そう。

ピックアップ

吸引幼虫

出現フロア：15～16F	
HP：23	経験値：15
攻：	防：

ちからの限界値を1下げるモンスター。一撃で倒せるほど弱い相手だが、ちからを下げられると今後の冒険に支障が出るので、ドレインよけの腕輪で防ごう。

いやしウサギ

出現フロア：17～25F	
HP：5	経験値：8
攻：	防：

ほかのモンスターを回復させる能力を備えたモンスター。そのため、優先的に倒しておく必要あり。27～29Fのモンスターハウスにも出現することがある。

パタパタペンペン

出現フロア：15～16F	
HP：30	経験値：60
攻：	防：

シレンが持っている草・種か巻物を、電気をおびた道具にして使えなくしてしまうモンスター。水上も飛んでくるうえに意外と攻撃力も高いため、油断は禁物。

ようまふくろう

出現フロア：17～25F	
HP：7	経験値：50
攻：	防：

このモンスターがいる部屋に入ると、真っ暗で周囲1マスしか見えない状態になる。倒せば部屋が明るくなるので、ほかのモンスターが近づいてくる前に倒そう。

サーベルゲータ

出現フロア：15～16F	
HP：35	経験値：75
攻：	防：

1ターンに2回も攻撃をくり出すモンスター。倍速ではないため移動速度は普通だが、隣接するとかなり危険。痛み分けの杖などを活用して即座に倒したい。

⬅ようまふくろうは、こちらが隣接するまで攻撃してこない。

みの仙人を最優先で倒そう

ポイント 終盤

23～25Fにかけて出現するみの仙人は、変な呪文でターン経過によるHPの回復をできなくしてしまう。一定の時間が経過すると元に戻るが、非常に戦いづらくなるので、見つけたら最優先で倒したい。なお、2回変な呪文を受けると、今度はHPがターンごとに1づつ減少していく。こうなるとフロアの探索すらままならなくなるので、あかりの巻物を使用して最短で階段を目指そう。

←HP減少状態で大型地雷を踏むと絶望的。用心するならめぐすり草を。

連携が怖いドラゴンヘッド

ポイント 終盤

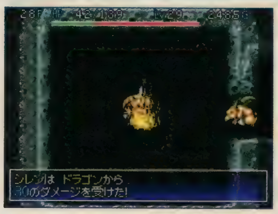
27～29Fに出現するドラゴンヘッド。このモンスターはそれほど脅威となる相手ではないが、自身の背後にほかのモンスターが来ると、シレンの足下から回り込み、そのモンスターとともにシレンを挟み撃ちにしようとする特徴がある。通路だと完全に逃げ場がなくなるため、ドラゴンヘッドとは部屋内で戦うのがベスト。通路で遭遇したら、いったん部屋まで戻って待ちかまえよう。

←ドラゴンヘッドはドラゴン系。「竜」の印を備える武器があれば楽に倒せる。

ドラゴン&デブーチョの遠距離攻撃

ポイント 終盤

27～29Fで厄介なのは、ドラゴンとデブーチョが頻繁に遠距離攻撃を行なってくること。ドラゴンは直線上、デブーチョは5マス以内ならどこからでも石で攻撃できるため、このフロアでは思わぬ不意打ちをくらうことが多い。ボス戦前にダメージを負いたくないなら、即座に突破するのが吉。徹底交戦を挑むなら、かなしばりの杖を利用して相手の動きを封じてから距離をつめよう。



←ドラゴンの炎は30ダメージ。危険なので直線上に立たないように。

ピックアップ

シューベル

出現フロア：21～25F	
HP：15	経験値：100
攻：🗡	防：⬢⬢⬢

ほかのモンスターを召喚するという、少し変わった能力を持つモンスター。一度に召喚されるのはレベル1のモンスター1体だけだが、放置していると次々にモンスターを呼ばれてしまう。経験値稼ぎに利用してもいいが、その必要がないなら優先的に倒したい相手。

ガイコツまおう

出現フロア：26～27F	
HP：60	経験値：350
攻：🗡🗡	防：⬢⬢

レベル－1、鈍足、かなしばり、ブフー、封印、身がわり、のいずれかの効果を持つ杖を振るモンスター。直線上に並ぶと高確率で杖を振るため、ナナメ移動で距離をつめたい。なお、シレンがブフーの杖を受けるとおにぎりになり、身がわりの杖を受けると混乱する。

30F 魔蝕虫との戦い

P306

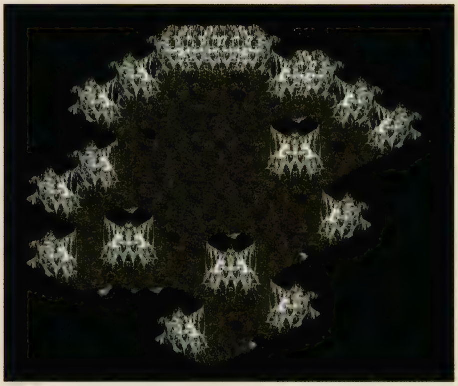
魔蝕虫

HP：500	経験値：7777
攻：↘↘↘	防：●●

同時出現

ガイコツまおう……P283
タイガーウホホ……P291
マッドレムラス……P295

地形



集中攻撃を受けないように

ボス攻略

魔蝕虫戦の舞台となる滝壺の洞窟は、ひとつの部屋になっているフロア。まともに戦うと敵が次々に寄ってきてしまうので、敵がある程度近づいてきたら、バクスイの巻物を使いたい。これで部屋のモンスターは眠りにつくので、その間にかなしばりの杖を重ねがけ。これだけで1体ずつ順番に戦えるようになり、格段に危険が少なくなる。鈍足の杖も持っているなら、それも重ねがけしておくとベスト。

←集中攻撃が脅威。最低でもかなしばりの杖だけは用意したい。

ガイコツまおうの攻撃を逆手に取ろう

ボス攻略

こちらを状態異常におとしいれようとするガイコツまおう。遠距離から次々に魔法弾を撃ってくる厄介な相手だが、直線上にほかのモンスターがいても、関係なく魔法弾を放つ。これを逆手に取り、ガイコツまおうとシレンの間に魔蝕虫を呼び込めば魔蝕虫に魔法弾が直撃。それが身がわりの効果なら、モンスター同士で同士討ちを始めてくれる。手持ちに有益な道具がないようならぜひ試してみよう。

←うまくいけば、労せずに魔蝕虫を倒せる。まさに漁夫の利。

こばみ谷 モンスター分布図

モンスター	HP	EXP	1F	2F	3F	4F	5F	6F
マムル	5	2	●	●				
豆山賊	5	3	●	●	●			
チンタラ	8	5	●	●	●	●		
ハブーン	17	8			●	●		
ボウヤー	12	6			●	●	●	
ガマラ 盗	10	3				●	●	●
ヒーポフ 竜 空	15	10					●	●
妖怪にぎり変化	23	12					●	●
畠荒らし	18	7					●	●
鬼面武者	18	15					●	●
ぴーたん 目	5	7					●	●

モンスター	HP	EXP	7F	8F	9F	10F	11F	12F	13F	14F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
ノロージョ 呪	25	40				●	●	●		
逃げピータン 目	5	15				●	●	●	●	●
ンドゥバ	30	20				●	●	●	●	●
パコレプキン 霊 空	28	42					●	●	●	●
デブータ	34	25					●	●	●	
火炎入道	35	55						●	●	●
オヤジ戦車 爆	36	65						●	●	●
キグニ族	40	50						●	●	●
ガマグッチ 盗	15	10						●	●	●
			●							
			●							
			●							
			●							
			●							
			●	●	●					
ガイコツまどう 霊 杖	21	17	●	●	●					
死の使い 霊 空	23	23		●	●	●				
ばくだんウニ 目 爆	50	20		●	●					
ぬすっトド 盗	45	15		●	●	●	●			
タイガーウッホ	33	35			●	●	●			
コドモ戦車	25	30			●	●				
フイウッチー	20	30				●	●			
兵隊アリ	20	10				●	●			

15F	16F	17F	18F	19F	20F	21F	22F
		店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	特性	HP	EXP	出現階
吸引幼虫	[目][吸]	23	15	15F〜16F
くねくねハニー	[吸]	25	35	15F〜16F
めまわし大根	[毒]	30	50	15F〜16F
パタパタペンペン	[空]	30	60	15F〜16F
ゲドロ	[鋼]	40	40	15F〜16F
サーベルゲータ		35	75	15F〜16F
ギャザー		36	110	15F〜16F
チェインヘッド	[目]	50	200	17F〜20F
マスターチキン		50	400	17F〜19F
カラス天狗		25	20	17F〜19F
エーテルデビル	[霊][空]	50	30	17F〜22F以降
いやしウサギ		5	8	17F〜22F以降
ようまふくろう		7	50	17F〜22F以降
ンドゥルー		35	60	17F〜22F以降
みどりトド	[盗]	58	30	17F〜21F
カエンボフ	[竜][空]	40	220	20F〜22F
ミストノス		50	300	20F〜22F
スーパーゲイズ	[目][催]	51	150	20F〜22F
カラクロイド		60	250	21F〜22F以降
シューベル		15	100	21F〜22F以降
メンベルス		25	200	21F〜22F以降
ノロージョの姉	[呪]	33	100	21F〜22F以降
パコレプキーナ	[霊][空]	45	250	22F以降
飛びぴーたん	[目]	8	50	22F以降

モンスター	HP	EXP	23F	24F	25F	26F	27F	28F	29F	30F
			モ	モ	モ		モ	モ	モ	
			●	●	●					
			●	●	●					
			●							
				●	●					
				●	●					
みの仙人 杖	45	200			●					
ミノタウロス	55	400			●					
おどるポリゴン 吸	60	300			●					
ばくれつウニ 目 爆	80	100			●					
ドラゴンヘッド 竜	70	650							●	
ドラゴン 竜 空	90	1300							●	
ガイコツまおう 霊 杖	60	350				●				●
			●	●	●	●				
			●	●	●					
			●	●	●					
			●	●	●					
いやしウサギ	5	8							●	
死神 霊 空	65	700						●	●	
クロムアーマー 霊	65	600				●	●			
パパパペンペン 空	45	250				●				
デブーチョ	50	500							●	
マッドレムラス	60	800							●	●
タイガーウホホ	65	550							●	●
			●							

※モンスターハウスにのみ出現（いやしウサギ）

道具一覧

剣

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
カタナ	○	○	×	○	1～29F
金の剣	○	○	×	○	1～29F
剛剣マンジカブラ	×	×	×	○	1～29F
こん棒	○	○	×	○	1～29F
斬空剣	○	○	×	○	8～29F
成仏の鎌	○	○	×	○	1～29F
使い捨ての剣	×	○	×	×	店出現フロア
つるはし	○	×	×	○	8～29F
どうたぬき	○	○	×	○	1～29F
ドラゴンキラー	×	○	×	×	店出現フロア
ドレインバスター	○	×	×	○	1～29F
長巻	○	○	×	○	1～29F
一ツ目殺し	×	○	×	×	店出現フロア
三日月刀	○	○	×	○	8～29F
ミノタウロスの斧	×	×	○	×	タウロス系
妖刀かまいたち	○	○	×	○	1～29F

盾

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
金の盾	○	○	×	○	1～29F
重装の盾	○	○	×	○	1～29F
地雷ナバリの盾	○	○	×	○	1～29F
青銅甲の盾	○	○	×	○	1～29F
使い捨ての盾	×	○	×	×	店出現フロア
鉄甲の盾	○	○	×	○	1～29F
トドの盾	○	○	×	○	1～29F
ドラゴンシールド	×	○	×	×	店出現フロア
バトルカウンター	×	○	×	×	店出現フロア
皮甲の盾	○	○	×	○	1～29F
風魔の盾	×	×	×	○	1～29F
見かけだおしの盾	×	○	×	×	店出現フロア
見切りの盾	×	○	×	×	店出現フロア
木甲の盾	○	×	×	○	1～29F

腕輪

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
遠投の腕輪	○	○	×	○	1～29F
会心の腕輪	×	○	×	×	店出現フロア
回復の腕輪	×	○	×	×	店出現フロア
混乱よけの腕輪	○	○	×	○	1～29F
サビよけの腕輪	○	○	×	○	1～29F
しあわせの腕輪	○	○	×	○	1～29F
透視の腕輪	○	○	×	○	1～29F
毒よけの腕輪	○	○	×	○	1～29F
ドレインよけの腕輪	○	○	×	○	1～29F
値切りの腕輪	×	×	×	○	1～29F
眠りよけの腕輪	○	○	×	○	1～29F

矢

【落】★☆☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	×	○	○	1～29F ボウヤー
銀の矢	×	×	○	○	ちびタンク
鉄の矢	×	×	○	×	コドモ戦車

おにぎり

【落】★☆☆☆☆
【店】★★★★☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	○	○	1～29F ぴーたん 妖怪にぎり変化
おにぎり	○	○	○	○	1～29F 逃げぴーたん
巨大なおにぎり	×	○	×	×	店出現フロア
くさったおにぎり	○	×	×	○	1～29F
特製おにぎり	×	○	×	×	店出現フロア

草・種

【落】★★★★★
【店】★★★★★
【変】★★★★☆

道具名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	○	×	○	1～29F
命の草	○	×	×	○	1～29F
弟切草	○	○	×	○	1～29F
混乱草	×	×	○	×	めまわし大根
雑草	×	×	○	×	畠荒らし系
ちからの草	○	○	×	○	1～29F
毒消し草	○	○	×	○	1～29F
ドラゴン草	○	○	×	○	1～29F
復活の草	×	○	×	×	1～29F
無敵草	×	○	×	×	1～29F
めぐすり草	○	○	×	○	1～29F
薬草	○	○	×	○	1～29F

巻物

【落】★★★★★
【店】★★★★☆
【変】★★★★☆

道具名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	○	×	○	1～29F
大部屋の巻物	○	×	×	○	8～29F
おはらいの巻物	○	○	×	○	1～29F
困った時の巻物	○	×	×	○	1～29F
混乱の巻物	○	×	×	○	1～29F
ジェノサイドの巻物	×	○	×	×	店出現フロア
識別の巻物	○	○	×	○	8～29F
真空斬りの巻物	○	×	×	○	1～29F
吸い出しの巻物	×	○	×	×	店出現フロア
地の恵みの巻物	○	○	×	○	1～29F
天の恵みの巻物	○	○	×	○	1～29F
白紙の巻物	○	○	×	○	17～29F
バクスイの巻物	○	×	×	○	1～29F
パワーアップの巻物	○	○	×	○	1～29F
メッキの巻物	○	○	×	○	1～29F

杖

【落】★★★★☆
【店】★★★☆☆
【変】★★☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	○	×	○	1～29F
一時しのぎの杖	○	○	×	○	1～29F
ガイコツまどうの杖	×	×	○	×	ガイコツまどう系
かなしばりの杖	○	○	×	○	1～29F
ころばぬ先の杖	○	○	×	○	1～29F
鈍足の杖	○	○	×	○	1～29F
場所がえの杖	○	○	×	○	1～29F
ふき飛ばしの杖	○	○	×	○	1～29F
ブフーの杖	×	○	×	×	店出現フロア
身がわりの杖	○	○	×	○	1～29F
雷光の杖	○	○	×	○	1～29F

壺

【落】★★★★☆
【店】★★★☆☆
【変】★★☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
合成の壺	○	○	×	○	8～29F
背中の壺	○	○	×	○	5～29F
倉庫の壺	○	×	×	○	8～29F
トドの壺	○	×	×	○	5～29F
変化の壺	○	○	×	○	5～29F
保存の壺	○	○	×	○	5～29F
やりすごしの壺	○	×	×	○	8～29F

肉

【落】—
【店】★☆☆☆☆
【変】—

道具店	落	店	モ	変	対象
いやしウサギの肉	×	○	×	×	21～22F
鬼面武者の肉	×	○	×	×	8～11F
吸引虫の肉	×	○	×	×	17～20F
くねくねハニーの肉	×	○	×	×	17～20F
ゲドロの肉	×	○	×	×	17～20F
コドモ戦車の肉	×	○	×	×	12～14F
サーベルゲータの肉	×	○	×	×	17～20F
死の使いの肉	×	○	×	×	12～14F
タイガーウッホの肉	×	○	×	×	12～14F
チェインヘッドの肉	×	○	×	×	21～22F
ぬすっトドの肉	×	○	×	×	12～14F
ぴーたんの肉	×	○	×	×	8～11F
ヒーポフの肉	×	○	×	×	8～11F
みどりトドの肉	×	○	×	×	21～22F
めまわし大根の肉	×	○	×	×	17～20F
ヤミウッチーの肉	×	○	×	×	12～14F
妖怪にぎり変化の肉	×	○	×	×	21～22F
ようまふくろうの肉	×	○	×	×	21～22F

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カゲ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
1～2F	○		○								○			○	○						○						
3F	○		○								○	○		○	○						○						
4F	○		○								○	○		○	○						○	○					
5～7F	○		○								○	○		○	○							○					
8F	○	○	○		○	○		○	○		○	○	○	○	○		○	○				○					
9～14F	○	○	○		○	○		○	○		○	○	○	○	○		○	○									
15～16F			○	○							○	○	○	○	○		○										
17～25F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○					○		
26F			○								○		○	○	○	○	○								○		
27～29F	○		○		○	○	○	○	○		○		○	○	○		○		○	○					○		
30F	○	○	○								○	○	○	○	○		○								○		

風来救助のごほうび

各道具の入手確率

【剣】★★☆☆☆
【盾】★★☆☆☆
【腕輪】★☆☆☆☆
【矢】—
【おにぎり】★★★☆☆
【草・種】★★★★★
【巻物】★★★☆☆
【杖】★★★☆☆
【壺】★★★☆☆
【肉】★☆☆☆☆

ごほうびデータ

種類	道具名	1～4F	5～7F	8～11F	12～14F	15～16F	17～20F	21～23F	24～26F	27～30F
剣	カタナ	━	━	━	━	━	━	━	━	━
	金の剣			━	━	━	━	━	━	━
	金の剣改						━	━	━	━
	こん棒	━	━							
	こん棒改	━	━	━	━	━	━	━	━	━
	斬空剣			━	━	━	━	━	━	━
	成仏の鎌			━	━	━	━	━	━	━
	使い捨ての剣			━	━	━	━	━	━	━
	どうたぬき	━	━	━	━	━	━	━	━	━
	ドラゴンキラー			━	━	━	━	━	━	━

ごほうびデータ

種類	道具名	1～4F	5～7F	8～11F	12～14F	15～16F	17～20F	21～23F	24～26F	27～30F
剣	長巻									
	長巻改									
	一ツ目殺し									
	三日月刀									
	妖刀かまいたち									
盾	金の盾									
	重装の盾									
	地雷ナバリの盾									
	青銅甲の盾									
	使い捨ての盾									
	鉄甲の盾									
	トドの盾									
	ドラゴンシールド									
	バトルカウンター									
	皮甲の盾									
	見かけだおしの盾									
	見切りの盾									
	木甲の盾									
腕輪	遠投の腕輪									
	会心の腕輪									
	回復の腕輪									
	混乱よけの腕輪									
	サビよけの腕輪									
	しあわせの腕輪									
	透視の腕輪									
	毒よけの腕輪									
	ドレインよけの腕輪									
	眠りよけの腕輪									
おにぎり	大きいおにぎり									
	おにぎり									
	巨大なおにぎり									
	特製おにぎり									
草・種	胃拡張の種									
	弟切草									
	ちからの草									
	毒消し草									
	ドラゴン草									
	復活の草									
	無敵草									
	めぐすり草									
	薬草									
巻物	あかりの巻物									
	おはらいの巻物									
	ジェノサイドの巻物									
	識別の巻物									
	吸い出しの巻物									
	地の恵みの巻物									
	天の恵みの巻物									
	白紙の巻物									
	パワーアップの巻物									
	メッキの巻物									
杖	痛み分けの杖									
	一時しのぎの杖									
	かなしばりの杖									
	ころばぬ先の杖									
	鈍足の杖									
	場所がえの杖									
	ふき飛ばしの杖									
	身がわりの杖									
	雷光の杖									
壺	背中の壺									
	変化の壺									
	保存の壺									

ごほうびデータ

種類	道具名	1～4F	5～7F	8～11F	12～14F	15～16F	17～20F	21～23F	24～26F	27～30F
肉	いやしウサギの肉							■	■	■
	カエンボフの肉								■	
	ガマグッチの肉					■				
	ガマラの肉		■							
	カラクロイドの肉								■	
	キグニ族の肉					■				
	鬼面武者の肉			■						
	吸引虫の肉						■			
	くねくねハニーの肉						■			
	クロムアーマーの肉									■
	ゲドロの肉						■			
	コドモ戦車の肉				■					
	サーベルゲータの肉						■			
	死の使いの肉				■					
	スーパーゲイズの肉								■	
	タイガーウッホの肉				■					
	チェインヘッドの肉							■		
	デブータの肉					■				
	飛びぴーたんの肉									■
	ぬすっトドの肉				■				■	
	ノロージョの姉の肉									■
	パコレプキーナの肉									
	パコレプキンの肉					■				
	ぴーたんの肉			■						
	ヒーポフの肉			■						
	ボウヤーの肉		■							
	マムルの肉	■						■		
	みどりトドの肉									
	ミノタウロスの肉									■
	みの仙人の肉									■
	めまわし大根の肉						■			
	ヤミウッチーの肉				■					
	妖怪にぎり変化の肉							■		
	ようまふくろうの肉							■	■	■

コラム

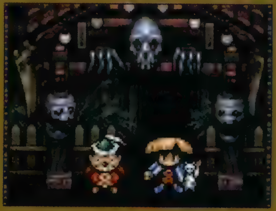
風来救助に挑戦してごほうび専用品を手に入れよう

風来救助のごほうびの中には、ここでしか入手できないものある。ごほうび専用品は全25種。剣と盾は通常入手できるものよりも強化限界が高く、腕輪は1個でふたつの効果を備える品だ。各ダンジョンのごほうび専用品を下記にリストアップしたので、参考にしてもらいたい。

各ダンジョンで入手できるごほうび専用品とその階層

ダンジョン	道具名	階層
こばみ谷	金の剣改	17～30F
	こん棒改	1～30F
	長巻改	8～30F
魔蝕虫の道	金の剣改	31～99F
	どうたぬき改	51～99F
	長巻改	31～99F
儀式の洞窟	金の剣改	10～30F
	どうたぬき改	1～30F
	ドラゴンキラー改	21～30F
	青銅甲の盾改	1～30F
	皮甲の盾改	1～30F
	木甲の盾改	1～30F
死者の谷底	重装の盾改	11～50F
	鉄甲の盾改	11～50F
	バトルカウンター改	11～50F
	木甲の盾改	1～50F
食神のほこら	こん棒改	26～99F
	どうたぬき改	81～99F
	長巻改	51～99F
	地雷ナバリの盾改	11～99F
	青銅甲の盾改	51～99F
	ドラゴンシールド改	11～99F
	皮甲の盾改	11～99F
	木甲の盾改	1～99F
掛軸裏の洞窟	金の剣改	1～99F
	どうたぬき改	81～99F
	長巻改	51～99F
	会投の腕輪	21～99F
	狂戦士の腕輪	21～99F
	幸運の腕輪	21～99F
	商人の腕輪	21～99F
	超回復の腕輪	21～99F
フェイの最終問題	金の剣改	1～99F
	こん棒改	1～99F
	どうたぬき改	1～99F
	ドラゴンキラー改	1～99F
	長巻改	1～99F
	金の盾改	1～99F
	重装の盾改	1～99F
	鉄甲の盾改	1～99F
	バトルカウンター改	1～99F
	吸毒の腕輪	1～99F
	吸夢の腕輪	1～99F
	吸乱の腕輪	1～99F
	毒夢の腕輪	1～99F
	乱毒の腕輪	1～99F
	乱夢の腕輪	1～99F

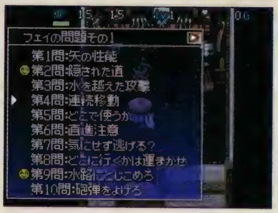
全50問 フェイの問題



渓谷の宿場で呼び込みに引き寄せられて行ってみると、そこには妖しいフェイという男が……。次々と出される問にシレンは答えていくことができるのだろうか。

フェイの問題の基礎

フェイの問題とは、渓谷の宿場から挑戦することができるパズルダンジョンのこと。全50問あり、階段に辿りつけばクリアとなるのだが、道具を持ちこむことができず、レベルも1の状態で開始となるので、モンスターの攻撃は、即失敗に繋がる。途中でクリアを断念した場合は、中断で諦めることができ、もし失敗してもペナルティはない。何度でも挑戦することができるので気軽に挑戦してみよう。



←一度クリアした問題には問題に印がつくが、再挑戦することもできる。

フェイの問題ごほうび一覧

問題をクリアすると、フェイからごほうびがもらえる。ごほうびは下記の表からひとつランダムで選ばれるが、どの問題でも同じように選ばれるので、良いごほうびをねらって、何度も同じ問題に挑戦するのも手だ。また、50問すべてをクリアしたとき、普通のごほうび以外に、白紙の巻物が3枚もらえる。この白紙の巻物は巻物名を書き込むことで、その巻物の効果が得られるというもの。この巻物に書き込むことでしか得られない貴重な巻物もあるので(P248参照)、ぜひ50問クリアを目指してほしい。

カテゴリ	名称	カテゴリ	名称	カテゴリ	名称
剣	カタナ	腕輪	眠りよけの腕輪	巻物	地の恵みの巻物
	金の剣		値切りの腕輪		天の恵みの巻物
	こん棒	おにぎり	おにぎり		白紙の巻物
	どうたぬき	草・種	胃拡張の種		バクスイの巻物
	長巻		命の草		パワーアップの巻物
盾	金の盾		弟切草		メッキの巻物
	重装の盾		ちからの草	杖	痛み分けの杖
	青銅甲の盾		毒消し草		一時しのぎの杖
	鉄甲の盾		ドラゴン草		鈍足の杖
	皮甲の盾		めぐすり草		場所がえの杖
	木甲の盾		薬草		ふき飛ばしの杖
腕輪	混乱よけの腕輪	巻物	あかりの巻物		身がわりの杖
	サビよけの腕輪		おはらいの巻物	壺	背中の壺
	透視の腕輪		困った時の巻物		変化の壺
	毒よけの腕輪		混乱の巻物		保存の壺
	ドレインよけの腕輪		真空斬りの巻物		

問題に挑むための心得

モンスターとの戦闘は避ける

フェイの問題に挑戦するときはレベル1の状態。そのため、配置されているモンスターの攻撃はマムル以外は耐えることができない。モンスターに攻撃されないよう階段に行くようにしたい。

移動は慎重に

普通のダンジョンと違って、ここでは一歩違うところへ進んだだけで命取りとなる。階段までの最短距離、かつモンスターから攻撃されないルートを考えて、一歩ずつ慎重に進めていこう。

道具の使い方を考える

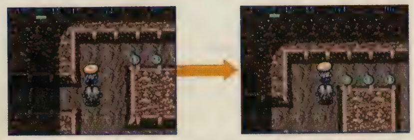
フェイの問題では道具の持ち込みをすることができない。だが、各問題ごとにその問題をクリアするために道具が用意されているので、道具に込められた意味をよく考えてみよう。また、杖は振るだけでなく[0]で投げても同様の効果が得られる。もし使い方を間違えても、1回だけなら何とかできるかもしれないので覚えておくといい。

⬅ギタンはモンスターに投げる場合もあるので、そのまま入手しないよう注意。

攻略に役立つテクニック

ナナメ歩き

もっとも頻繁に使うテクニックのひとつ。目的の場所に辿りつくのに、直進だと2マスかかっても、ナナメ歩きなら1マスで済むこともある。つねに水路などカドぬけができる所を意識して、ナナメ歩きを行い、移動に要するターンを短縮していこう。



⬆垂直に進んだ場合、次に右へ動いたとき攻撃を受けてしまう。ナナメ歩きなら、攻撃されずに通路に進める。

障害物を利用

モンスターは最短行動でシレンに近づこうとする。そのため目の前にシレンがいると、壁や水路が間にあっても、迂回しないで直進し続ける。この習性を利用すれば、モンスターの行動をある程度コントロールして、安全に対処をすることができる。

⬆水路越しにモンスターがいるが、水路を迂回せずに正面に立ったまま。この状態なら攻撃される心配がない。

足ぶみ

体力回復を行える以外に、ターンを進められることが重要。フェイの問題ではモンスターとの距離や位置によって、攻略できるかどうかが左右されることが多々ある。足ぶみは、その場を動かずにモンスターとの位置関係を調節できる便利な動作だ。

⬆通路の先にいた火炎入道を、足ぶみをして手前までおびき寄せた。このあとは下の通路を移動してふりきる。

モンスターをかわす

モンスターがいる方向に進みたいときに使用する。モンスターを手前に引きつけてから、障害物を中心にぐるぐる回り、あえて背後を追わせて、移動先を確保するテクニック。高等テクニックだが、フェイの問題を解くために必須のテクニックでもある。

⬆下に進むために、ギャザーをナナメ手前まで引き寄せ、その隙に反対側から下に移動して、そのまま直進する。

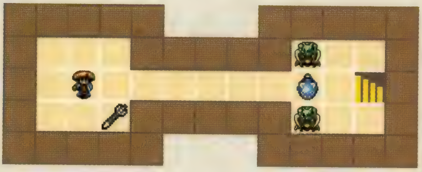
全50問 問題&解答

★難易度を表す　★の数により難易度変化

1 フェイの問題 ★★
矢の性能

矢はカドぬけできる

通路をふさいでいるマムルは、かなしばり状態で動かない。初期配置の右下にある20本の鉄の矢を装備したら、そのままマムルの隣に移動。そこからをナナメに向けて、上下にいるナイフゲータ2体に矢を撃とう。矢はカドぬけするので通路から当てられる。ナイフゲータはマムルが壁になり近づけないので一方的に攻撃可能だ。最後にマムルを倒して階段へ行こう。



道具　20本の鉄の矢

モンスター　ナイフゲータ×2

マムル（かなしばり状態）　／ワナ　—

2 フェイの問題 ★
隠された道

時には壁をたたくのも重要

最初は通路の見えない状態で開始するので、隠されている通路を見つけ出しながら進もう。まず初期配置の場所から右に移動して壁を叩くと、隠し通路が出現して、先に進めるようになる。進んだ先の部屋では、中央下の壁を破壊しよう。以後は、突き当たるごとに右、下、左、下の順で壁を壊していけばいい。

道具　—

モンスター　マムル　／ワナ　—

3 フェイの問題 ★
水を越えた攻撃

炎は水の上も飛んでいく

ドラゴン草を飲むことで吐き出せる炎は、壁や目標物に当たらない限り、消滅しない。これを利用して、水路の先に向かって炎を放てば、反撃される心配もなく、一撃でマムーンを倒せる。ただし、ドラゴン草の使用回数は一度きり。万が一にも方向を誤らないように。また、草を投げることでもダメージを与えられる。

道具　ドラゴン草　　モンスター　マムーン　　ワナ　—

4 フェイの問題 ★
連続移動

杖の効果を思い出そう

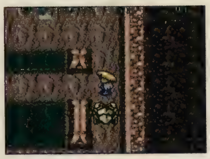
部屋の右端に位置する階段まで辿りつくには、進路の先に設けられた3つの水路を越えていく必要がある。場所がえの杖を手に入れたら、右側の対岸にいるマムーンと向き合い、杖を振ろう。魔法弾が着弾すれば、マムーンと立ち位置が入れ替わり、右に移動することができる。あとは同じ手順を2回繰り返して、順々に階段まで進もう。左側には振らないように。

道具　場所がえの杖[3]
モンスター　マムーン×3
ワナ　―

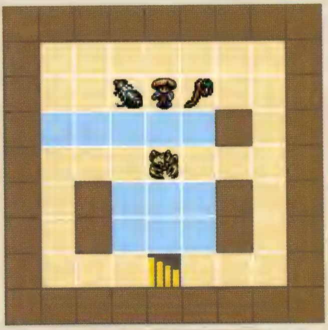
5 フェイの問題 ★★★
どこで使うか

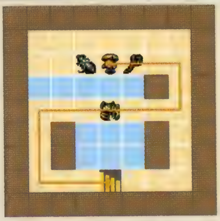
杖を使うタイミングが重要

初期配置の右に落ちている未識別の杖は、左にある識別の巻物を用いることで、ふき飛ばしの杖と識別できる。ふき飛ばしの杖を手に入れたら、杖のあった場所からギャザーに振ってふき飛ばし、その隙に中央の通路を確保、右下のマップのルートのように進もう。



←右端の縦通路で、ギャザーと隣接するが、そのまま曲がれば、攻撃されずにすむ。



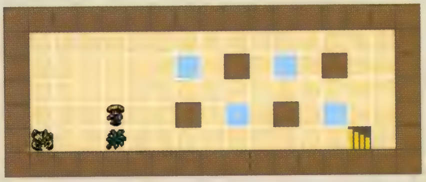


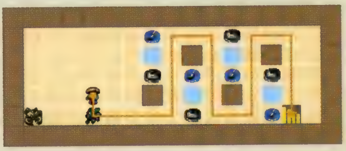
道具　識別の巻物
　　　ふき飛ばしの杖（未識別）[1]
モンスター　ギャザー　／ワナ　―

6 フェイの問題 ★
直進注意

草を飲んでから進もう

部屋の内部には、カゲぬいのワナや睡眠ガスのワナが大量に設置されており、闇雲に進むと、引っかかって追っ手のギャザーに追いつかれてしまう。めぐすり草を使って、ワナの位置を明らかにし、その上で正しいルートを選択。階段を目指すようにすること。





道具　めぐすり草
モンスター　ギャザー
ワナ　カゲぬいのワナ
　　　睡眠ガスのワナ

7 フェイの問題 ★
気にせず逃げる?

ギタンに目がくらむと痛い目に

バクスイの巻物を読むことで、部屋内にいるすべてのモンスターをバクスイ状態にして、動けなくさせることができる。その隙に階段に向かおう。ただし、15ターンが経過すると、モンスターが目覚めてしまうので、それ以前に階段に辿りつく必要がある。

⬅ギタンを回収しても、実際に得ることはできないので、無視して階段を目指せ。

道具	バクスイの巻物		ギタン×9
モンスター	鬼面武者×3		ギャザー×3
	マムーン×3	／ワナ	—

8 フェイの問題 ★
どこに行くかは運まかせ

運まかせも たまにはいいかも

階段に辿りつくには、部屋内に隠されているバネのワナを用いて、フロア内を移動する必要がある。めぐすり草を飲んで位置を確認したら、ワナをふみ作動させよう。なお、バネのワナの飛び先はランダムとなっているため、階段のもとにすぐにつけるかは運次第となる。違う部屋に飛ばされても、そこにもバネのワナがあるので、それをふんで再度階段を目指そう。

道具 めぐすり草

モンスター —

ワナ バネのワナ

9 フェイの問題 ★★
水路にとじこめろ

どこでかなしばり状態にするかが重要

モンスターがいる中央の小島は、水路によって取り囲まれているため、出口となる通路をふさいでしまえば、モンスターは小島から出られないので安心して階段に向かえるようになる。かなしばりの杖を用いて、出口付近の先頭にいるギャザーの動きを封じ込めよう。

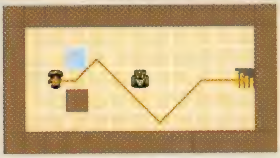
⬅杖を振るのはこの位置。ぴーたんは封じ込められないが攻撃されないので問題ない。

道具	かなしばりの杖[1]		
モンスター	ギャザー×2		ぴーたん
	マムーン×3	／ワナ	—

10 フェイの問題 ★★★
砲弾をよけろ

砲弾は壁をくずし周囲にもダメージを与える

部屋の中央に配置されているオヤジ戦車からの攻撃を避けつつ階段を目指す。オヤジ戦車は鈍足で2ターンに1度しか動かないが、離れた場所からでも攻撃してくるため、一歩でも進路を誤ると、ダメージ20の大砲の餌食にされてしまう。右下に掲載したマップを参考にしながら、慎重に歩みを進めていこう。



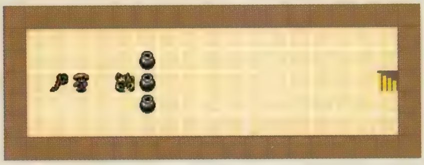
道具 —

モンスター オヤジ戦車 ／ ワナ —

11 フェイの問題 ★★
やりすごす方法

投げても入れても使える壺

開始直後からギャザーが間近に迫っているので、1マス左に移動してふき飛ばしの杖を拾い、その場で右に方向転換し、ギャザーに向かって振ろう。ギャザーがふき飛んでいるあいだに、やりすごしの壺を入手しよう。ギャザーが再度接近してきたところで投げれば、壺に閉じ込められる。このとき壺に攻撃すると壺が壊れてギャザーが出てきてしまうので注意。



道具 ふき飛ばしの杖[1]
やりすごしの壺×3

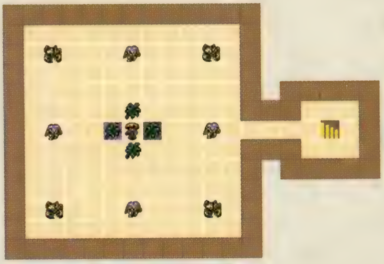
モンスター ギャザー ／ ワナ —

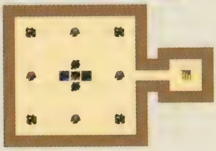
12 フェイの問題 ★★
一撃必殺

本来はふみたくないワナ

8方からモンスターが迫ってくるため、移動しても逃げ場はない。その場で足ぶみをして取り囲まれるのを待ったあと、メニュー画面から足元のふむを選択して、初期位置の地面に設置されている大型地雷をふもう。爆発により周囲のモンスターを一掃できる。

←大型地雷は、ふんだ者のHPを1にする代わりに、周囲の敵を全滅させる効果を持つ。





道具 弟切草×2
めぐすり草
薬草

モンスター ギャザー×4
マムーン×4

ワナ 大型地雷のワナ

13 フェイの問題 ★
最短で進め

道具は部屋や通路にしか出ない

周囲の壁をつるはしで掘って階段まで進むことになる。つるはしは壁を壊すことができるが、何度か使用すると壊れてしまうので最短距離を進むように。階段は、畠荒らしのいる右端の部屋に存在。透視の腕輪を装備し、敵表示を示す赤点を目標に掘り進んでいこう。

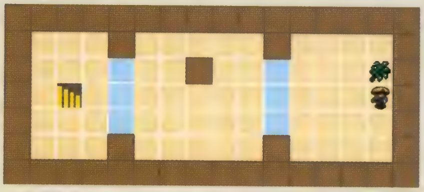
- 道具 つるはし×6
- 透視の腕輪
- ギタン×3
- モンスター 畠荒らし
- ワナ —

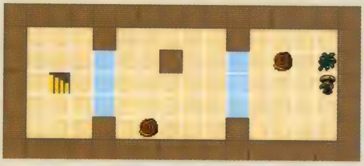
14 フェイの問題 ★★
丸太のワナの性能

飛んでくる方向が重要

丸太のワナは、ふむと正面から丸太が飛んできて後方に10マス分ふき飛ばされる。これを利用して水路を越えるようにしよう。ふたつ目の水路は、丸太のワナの左ナナメ上からふむようにすればOKだ。ふき飛んだときにダメージがあるので残りHPに注意しよう。

- 道具 めぐすり草
- モンスター —
- ワナ 丸太のワナ

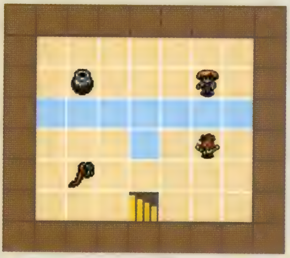




15 フェイの問題 ★
トドで引きよせ

壺のトドは水を越えられる

トドの壺を入手して、その場で下に向かって押すと、中からぬすっトドが出現。場所がえの杖を入手して戻ってきてくれる。あとは、壺を壊して杖を取り出し、水路の先にいる豆山賊に向かって振ろう。豆山賊と場所が入れかわり階段まで行けるようになる。



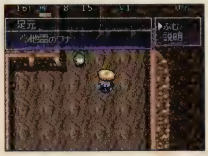
- 道具 場所がえの杖[1]
- トドの壺[1]
- モンスター 豆山賊
- ワナ —

16 フェイの問題 ★★★

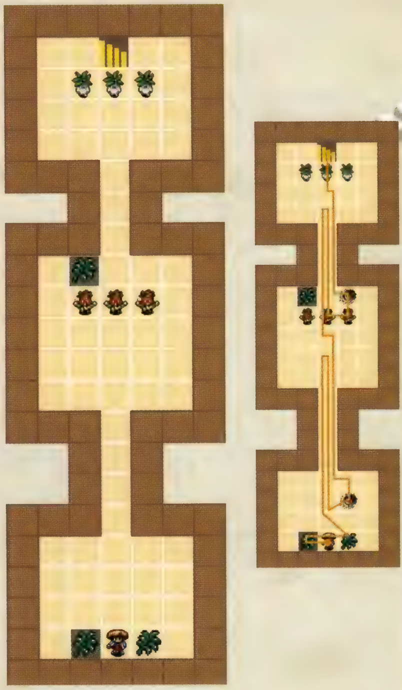
一撃必殺その2

ふむ時はHPに注意

初期配置の右にあるめぐすり草を飲んで、地雷のワナの位置を把握したら、通路を通って上の部屋に入る。すると豆山賊がシレンに気がつくので、1マス進んでから下の部屋に戻ろう。豆山賊が追いかけてきたら、右に掲載したマップのルートを参考にして、地雷のワナの爆発に豆山賊を巻き込もう。豆山賊をすべて倒したあとは、一番上のおばけ大根がいる部屋に向かう。今度は部屋に入ったらすぐに戻り、豆山賊のときと同じようにマップを参考に誘導して、真ん中の部屋の地雷のワナに巻き込もう。HPが減ってきたら、薬草での回復も忘れずに行なうようにしよう。



←地雷の上に乗ったら足元のふむを選択。地雷の爆発に巻き込み、敵を倒そう。



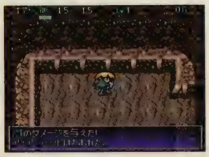
道具 めぐすり草
薬草×2
モンスター おばけ大根×3
豆山賊×3
ワナ 地雷のワナ

17 フェイの問題 ★

水を越えた攻撃その2

同じ部屋なら効果あり

移動して左右に落ちている巻物を入手したら、その場で読んで水路の先にいるアイアンヘッドをせん滅。その後、となりの部屋のゲイズを同じ手段で倒そう。なお、最初の部屋では1マスでも下に動くと危険だ。



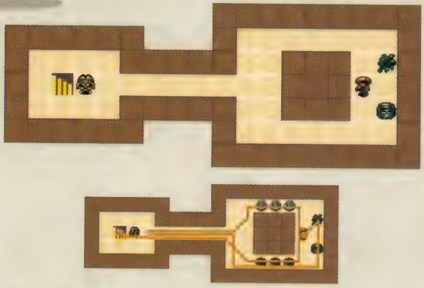
←同じ部屋内ならすべてのモンスターに効果があるので、近づかなくても大丈夫だ。

道具 真空斬りの巻物×2
モンスター アイアンヘッド×3
ゲイズ×3 ／ ワナ —

18 フェイの問題 ★★
急がば回れ

通る順番が重要

めぐすり草を飲んで、下の装備はずしのワナを通りぬけたら、混乱よけの腕輪を装備して左の部屋へ。そこでニシキーンを起こして引きつけたら、右の部屋へと戻り、右下のマップを参考に時計回りにワナの上を移動。ニシキーンを撒いて、階段に向かおう。



道具 混乱よけの腕輪
めぐすり草
モンスター ニシキーン
ワナ 回転板のワナ
装備はずしのワナ

19 フェイの問題 ★
読んではいけない巻物

投げて使える巻物もある

左右に移動して、通路に配置されているジェノサイドの巻物をすべて手に入れたら、その場から上下の対岸にいるモンスターに向かって投げ当てよう。すると、巻物が当たった種族のモンスターを一掃できる。

道具 ジェノサイドの巻物×4
モンスター ギャザー×5
ナイフゲータ×4
ハブーン×2
マムーン×2
ニシキーン×2 ／ワナ —

20 フェイの問題 ★★
困った時を見極める

本当に困った時に使おう

下に移動しようとすると、必ずワナをふむことになってしまうが、困った時の巻物を使用すれば、ダメージや状態異常を回復できる。回転板のワナにかかって混乱しているときは、そのまま移動せず足ぶみをして回復させよう。下の部屋に移動すると周囲をモンスターに囲まれてしまうが、その際も困った時の巻物を読めば、一斉にかなしばり状態にすることが可能だ。

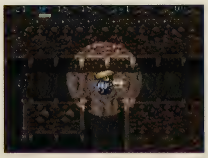
←下の部屋に移動したら、まっすぐ巻物の元へ。一歩でも余計な動きをしてはならない。

道具 困った時の巻物×2
モンスター ギャザー×5
ワナ 回転板のワナ
幻覚ガスのワナ
毒矢のワナ

21 フェイの問題 ★★★
遠くから起こせ

起こし方に注意

識別の壺に未識別の杖を入れると場所がえの杖とわかるので、壺を壊してこれを入手。下の部屋に移動して、水路の先にいるマムルに向かって場所がえの杖を振ろう。階段の先にいる火炎入道は、回廊の位置から1本の木の矢を放って睡眠状態から起こし、足ぶみで引きつけて、目の前に来るまで待とう。目の前まで来たら、下に進み、回廊を時計回りに回って進んで、追いかけてくる火炎入道を撒くように移動すれば、攻撃されずに階段まで辿りつくことができる。火炎入道を引きつけるときの足ぶみの回数は調節しないと近づかれすぎて攻撃されてしまうこともあるので慎重に行うように。



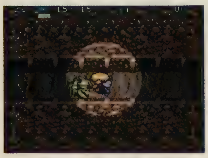
←この位置から矢を撃ち、足ぶみ。火炎入道が横に来たところで、回廊を回る。

- 道具：1本の木の矢
- 場所がえの杖(未識別)[1]
- 識別の壺[1]
- モンスター：火炎入道[睡眠状態]
- マムル
- ワナ：—

22 フェイの問題 ★★★
連続杖振り

杖を使う順番が重要

めぐすり草を手に入れたら、その場で使用して下の部屋のワナを確認できるようにする。そのあと、一度足ぶみをし、ギャザーを引き寄せて、水路の左右どちらかに呼び込む。ギャザーのいる反対側に向かってナナメ歩きするとかわして下に進むことができる。背後にギャザーを引き連れながら、右下の進行ルートを参考にして進んでいき、右下にある2つの杖を拾おう。次に、ギャザーにふき飛ばしの杖を振って距離を離し、場所がえの杖で位置を変えて、距離が開いている隙に階段を目指す。階段に行くときは、ナナメ歩きを使ってワナをふまないように慎重に進もう。



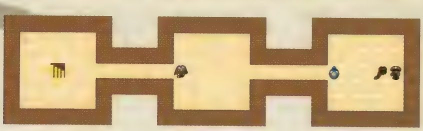
←ギャザーに向かって、ふき飛ばしの杖を振ったら、すぐに場所がえの杖も使用すること。

- 道具：めぐすり草
- 場所がえの杖[1]
- ふき飛ばしの杖[1]
- モンスター：ギャザー
- ワナ：落し穴のワナ
- カゲぬいのワナ

23 フェイの問題 ★
一時しのぐ相手

すぐにたおすと痛い目を見る

一時しのぎの杖を入手したら、目の前のマムルに向かって振る。そのあと直進し、遭遇するマムーンに杖を振って左の部屋に向かおう。左の部屋では、先に杖を使ったマムルがかなしばり状態で階段に乗っているので、これを倒し、階段を利用できるようにしよう。



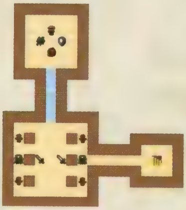
道具 一時しのぎの杖[2]
モンスター マムル
マムーン ／ワナ —

24 フェイの問題 ★★
三方向攻撃

妖刀の攻撃はカドぬけする

青銅甲の盾を装備し、めぐすり草を飲んでワナを確認する。そして、丸太のワナを下からふんで作動させて、下の部屋に移動。左右どちらかの妖刀かまいたちを拾い、装備したところで、集まってきた豆山賊を攻撃。さらに足ぶみでもう一方の豆山賊を引きつけて倒そう。

←豆山賊を倒したら、この位置で右のナイフゲータを攻撃。次のターンでさらに攻撃する。

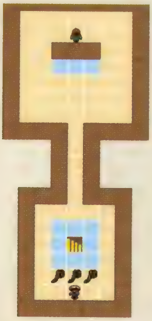


道具 妖刀かまいたち×2
青銅甲の盾
めぐすり草
モンスター ナイフゲータ×2
豆山賊×4
ワナ 丸太のワナ

25 フェイの問題 ★
幽霊で壁ぬけ

杖は使用回数がなくても使える

水路に囲まれた階段に辿りつくには、浮遊能力を手にする必要がある。そこで、上の部屋にいるパコレプキンにブフーの杖を投げて、パコレプキンの肉に変化させよう。その後、パコレプキンの肉を食べて変身し、下の部屋の階段の上に移動。その場で変身を解こう。



←モンスターを変化させた肉を食べれば、モンスターの特技を使用できるようになる。

道具 ブフーの杖[0]×3
モンスター パコレプキン ／ワナ —

26 フェイの問題 ★★★
火を使っちゃダメ

投げ当てる方法を考えよう

火炎入道は炎を吸収し、レベルを上げる特性がある。そのため、ドラゴン草を飲んで炎を吹きかけてもレベルが上がるだけで無意味となる。そこで、投げた道具を貫通させる遠投の腕輪を装備。その上で、ドラゴン草を火炎入道に投げつければ、容易に倒すことが可能だ。また、遠投の腕輪を装備していれば壁越しでの攻撃も可能となるので、より安全に対処できる。

道具 遠投の腕輪

道具 ドラゴン草×5

モンスター 火炎入道×2

ワナ —

27 フェイの問題 ★★★★
ギタンをどうする?

手出ししないのが良い時もある

まずはガマラには手を出さず、次の部屋に向かい、ふたつの杖の入手を目指す。入手後はナナメ歩きでギャザーをかわし、元の部屋へ戻ろう。するとガマラがギタンの上にいるので、このガマラを中心に左側から時計回りに回る。このときナナメ歩きをして最短距離で回るようにすること。ガマラの下まで来たら、1マス左に直進して右に向き直り、ギャザーにふき飛ばしの杖、場所がえの杖と連続で使うと階段に移動できる。

←この位置に来たら、ガマラのまわりを回る。ガマラは攻撃してこないので安全だ。

←ギャザーが右側に来るので、ふき飛ばしの杖で階段まで飛ばしてしまおう。

道具 場所がえの杖[1]

ふき飛ばしの杖[1]

ギタン

モンスター ガマラ

ギャザー

ワナ —

28 フェイの問題 ★★★
回復封じ

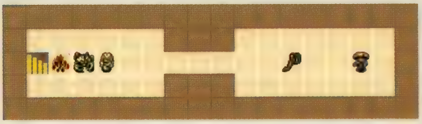
回復されるとやっかいだぞ

初期位置の右側の壁にある隠し通路を叩いて出現させ、次の部屋に移動して落ちている鉄の矢とパワーアップの巻物ふたつを入手。そして、鉄の矢を装備してパワーアップの巻物ふたつを読み、水路越しに中央のハブーンを攻撃しよう。すると、いやしウサギがワープしてくるので、優先的にいやしウサギを倒すこと。そのあとは、同じように残りのハブーンを倒せばいい。

道具 20本の鉄の矢
パワーアップの巻物×2

モンスター いやしウサギ
ハブーン×3 / ワナ —

29 フェイの問題 ★★
かなしばりの壁



かなしばり状態のモンスターを上手く使おう

モンスターのいる部屋に入ったら、すぐにノロージョにかなしばりの杖を振り、その場で1回足ぶみ。近づいてきたギャザーにも杖を使用。火炎入道がナナメ手前まで来るのを待ち、反対側から階段に向かおう。

←最後は、ナナメ歩きで階段へ。そうしないと、火炎入道の攻撃を受けてしまうことに。

道具 かなしばりの杖[2]

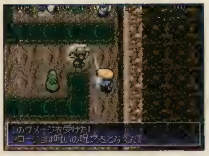
モンスター 火炎入道
ギャザー
ノロージョ

ワナ —

30 フェイの問題 ★★
装備合わせ

モンスターに合わせた装備をしよう

落ちている武具をすべて装備すれば、モンスターと戦っても1しかダメージを受けずにすむ。ただし、最後に戦うことになるゲドロは、装備品の強化値を下げる特殊能力を持っている。また、攻撃を仕掛けた際に分裂することがあるので、注意すること。



←呪いの呪文を使用されても、呪いよけの腕輪を装備していれば、無効化できる。

道具 長巻+10×2
重装の盾+20×2
呪いよけの腕輪
弟切草
薬草

モンスター ゲドロ
ノロージョ
ノロージョの姉
ハブーン
ミドロ

ワナ —

31 フェイの問題 ★★★
せまるモンスター

あわてずに行動しよう

13体のモンスターがせまってくるが、慌てて上に移動すると地雷のワナをふんでジェノサイドの巻物を消滅させてしまう危険性があるので注意。下に落ちているめぐすり草を飲んでワナの位置を確認し、確実に巻物を回収しよう。ジェノサイドの巻物を回収したらマムルとマムーンに投げて、種族ごと消滅させよう。

- 道具：めぐすり草
- ジェノサイドの巻物×2
- モンスター：マムル×3
- マムーン×10
- ワナ：地雷のワナ

32 フェイの問題 ★★★★
複数の丸太のワナ

何マスふき飛ばされるのか考えよう

めぐすり草とあかりの巻物を使い、部屋の全体とワナの位置を把握する。中央の丸太のワナを上からふんで、やみふくろうにぶつかって倒し、その後、中央の丸太を再度ふめば、階段まで辿りつける。

←中央の丸太のワナ以外を作動させると、階段周辺にいるギャザーの餌食に。

- 道具：めぐすり草
- あかりの巻物
- モンスター：ギャザー×6
- やみふくろう
- ワナ：丸太のワナ

33 フェイの問題 ★
身がわりで逃げる

身がわりでも気をぬくな

身がわりの杖で、ナイフゲータを同士討ちさせせつつ、つるはしで壁を掘り進む必要がある。2体目以降の身がわりは、同士討ちでレベルアップした相手を選択。通路開通は、敵が残り1体になってからすること。

- 道具：つるはし×2
- 身がわりの杖[4]
- モンスター：ナイフゲータ×4
- ワナ：—

34 フェイの問題 ★★
自分を攻撃

痛み分けでダメージを伝えよう

上に落ちているめぐすり草を拾ったら、その場で飲んでワナの位置を把握できるようにし、地雷のワナをふまないようにほかの道具を回収しよう。痛み分けの杖を1体のハブーンに振り、地雷のワナを作動させると自分と同等のダメージを与えられる。この動作をくり返して、2体を倒したら、最後に残った1体のハブーンに場所がえの杖を使い、階段まで移動しよう。

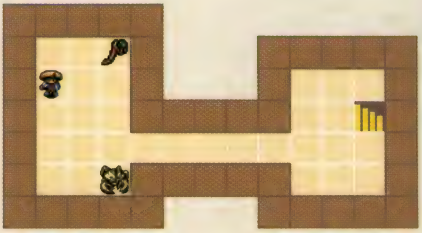
道具 弟切草×2
めぐすり草
痛み分けの杖[3]
場所がえの杖[1]

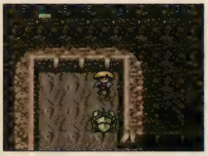
モンスター ハブーン×3
ワナ 地雷のワナ

35 フェイの問題 ★★★
鈍足にして逃げろ

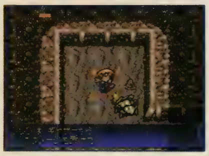
鈍足でも上手く逃げなきゃやられる

初期配置からナナメ右上、右と無駄のない動きで移動して鈍足の杖を回収しないと、ギャザーに追いつかれてしまう。右下に掲載したマップのルートを参考にして移動しよう。鈍足の杖を手に入れたら、ギャザーのいる方向に向きを正し、2回続けて鈍足の杖を振る。その後、ナナメ左下、左と移動して、初期配置の位置に戻る。途中、ギャザーと何度か接触するが、鈍足状態になっているのですぐには攻撃されない。初期配置の位置から右ナナメ下に進みつづけると通路に辿りつくので、そのまま進んで、となりの部屋に向かおう。階段につく頃にはギャザーは振りきっている。

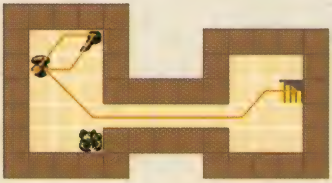




←鈍足の杖を1回振り、そのあと1度足ぶみをする方法でも同じルートで攻略できる。



←ギャザーを引きつけずに逃げようとすると、ナナメ攻撃をくらってしまう。



道具 鈍足の杖 [2]

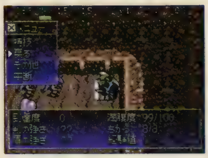
モンスター ギャザー
ワナ ―

36 フェイの問題 ★★★★
倍速で逃げろ

倍速でも上手く逃げなきゃやられる

初期位置から左、上の順で移動して、ブフーの杖を入手したら、その場から死の使いに杖を投げつけて、死の使いの肉に変化させよう。肉を食べて死の使いに変身し、倍速で動けるようになったら、右上の部屋に移動しよう。部屋に入ったら、上に3歩進んでから、2回足ぶみをして、マムーンに隣接されるのを待つ。そこから右ナナメ上に2歩移動して、右に進むと攻撃されることなく階段に到着する。

←ここから、右ナナメに2歩移動。最後は、そのまま横に進んで階段へ向かう。



←階段についたら変身を解こう。変身を解くときはメニュー画面から戻るを選択。

道具 ブフーの杖[0]×2

モンスター 死の使い

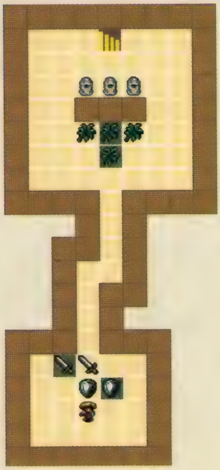
マムーン×3

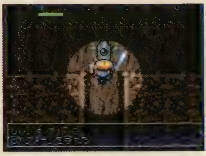
ワナ —

37 フェイの問題 ★★★★
催眠にまどわされるな

呪いの装備が役立つこともある

一ツ目殺しと使い捨ての盾が2種類手に入るが、あえて呪われている物を選択。なぜならゲイズの催眠術にかかり装備をはずしそうになっても、呪いの効果によりはずれないからだ。使い捨ての盾を使うと強さが下がる効果も呪いで消されているのでより安全だ。命の草と薬草を入手したところで、ゲイズを通路におびき出し、1体ずつ攻撃していこう。命の草や薬草を無理矢理使用させられてもかまうことはない。





←1体倒すごとに、レベルアップするのであとのほうは多少戦いやすくなる。

道具 一ツ目殺し

一ツ目殺し-1[呪い]

使い捨ての盾+1

使い捨ての盾-1[呪い]

命の草×2

薬草×2

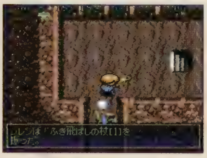
モンスター ゲイズ×3

ワナ —

38 フェイの問題 ★★★★★
先回りを利用せよ

おどるポリゴンの動きに注意

下の部屋に行くと、おどるポリゴンがシレンの動きに合わせて、先回りするように進路をふさいでくるが、ナナメ歩きを駆使すれば攻撃されずにやり過ごすことができる。落ちている道具を拾い集めるようにして進むと上手くかわせる。道具の位置と、右下に掲載したマップのルートを参考に移動しよう。3つ目の部屋でふき飛ばしの杖を拾ったら、その位置から場所がえの杖をいやしウサギに振り、水路を越えて階段へ向かおう。



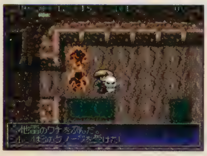
←この位置でふき飛ばしの杖を使用。おどるポリゴンを遠ざけてから階段を目指す。

道具	おにぎり×4	モンスター	いやしウサギ
	場所がえの杖[1]		おどるポリゴン
	ふき飛ばしの杖[1]	ワナ	—

39 フェイの問題 ★★
まとめてたおせ

一列に並べて倒そう

まずは盾を拾って上の部屋に移動し、1マス上に進んでからナナメ右上に進み、遠投の腕輪を手に入れよう。次に、その場で腕輪を装備して水路の上に向かいナナメ移動し、右に進んで地雷のワナをふんだら水路をカドぬけしながらナナメ右下へ進み、右の壁際まで移動する。ドラゴン草を手に入れたら、火炎入道らのいる方向に向かって投げて攻撃しよう。



←事前に地雷ナバリの盾を装備していれば、地雷のダメージを軽減することができる。

道具	地雷ナバリの盾	モンスター	火炎入道
	トドの盾-1[呪い]		ぬすっトド
	遠投の腕輪	ワナ	地雷のワナ
	ドラゴン草×2		

40 フェイの問題 ★★

どこに飛ばすか

逃げられるようにふき飛ばそう

通路を下に進み、水路のある部屋に移動。水路内を時計回りに進んでいき、中心部に置いてあるドラゴン草とふき飛ばしの杖を確保しよう。水路内で曲がるときはかならずナナメ歩きをして最短距離を移動すること。道具を手に入れたら上にいる2体にドラゴン草を使用して倒し、下の1体はふき飛ばしの杖で下に飛ばそう。このあとは、来た通路を戻り上の部屋に行く。落ちているめぐすり草を飲んでワナを見えるようにしたら、ワナをふまないように階段を目指そう。

←水路内を最短距離で移動すれば、モンスターがこのような形で配置される。

←ワナもカドぬけするので、階段を目指すときもナナメ歩きを行うようにしよう。

道具	ドラゴン草×2	モンスター	ギャザー
	めぐすり草		マムーン×2
	ふき飛ばしの杖[1]	ワナ	回転板のワナ

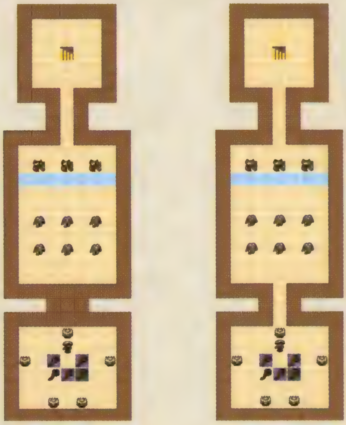
41 フェイの問題 ★★★★

肉と杖のコンボ

魔法弾は何かに当たるまで飛ぶ

ブフーの杖でやみふくろうを肉にして食べ、部屋全体を明るくしたら、配置されている道具をすべて入手し、もう一度やみふくろうにブフーの杖を使用。再度やみふくろうに変身し、中央の部屋の水路の手前まで進み、そこで変身を解く。真ん中のギャザーに一時しのぎの杖を使って階段に飛ばしてから、同じ方向に場所がえの杖を振ると、階段に辿りつく。

←やみふくろうの状態なら、モンスターに気づかれずに奥まで移動することができる。



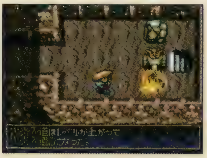
道具	一時しのぎの杖[2]
	場所がえの杖[2]
	ブフーの杖[0]×3

モンスター	ギャザー×3
	マムーン×6
	やみふくろう×5
ワナ	—

42 フェイの問題 ★
買い物バトル

ギタンをどう使うか考えよう

開始地点にいるガマラ2体を引き連れて、店になっている左の部屋に行く。店の中に入ったら直進してガマラ2体を店内に誘い込もう。店内のどうたぬきを装備して、ガマラを攻撃。ガマラ2体を倒したあと、手に入るギタンでドラゴン草とバクスイの巻物を購入しよう。そのとき、どうたぬきは置いて戻しておく。右の部屋に進み、購入したバクスイの巻物でモンスターを眠らせ、階段前にいるオヤジ戦車だけをドラゴン草で倒し、開いたスペースから階段に進もう。ちなみにガマラを倒したとき、2体目を残した状態でギタンを拾うと、ギタンを盗んで、どこかにワープしてしまうので、かならず2体倒してからギタンを回収しよう。



←間違ってもドラゴン草の炎を、火炎入道にだけは吹きかけないように注意しよう。

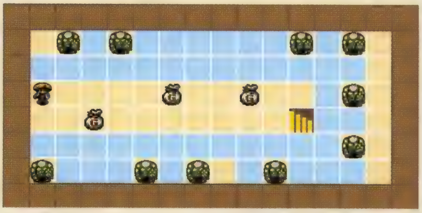
←すべてのアイテムを拾ったあと、無敵草を飲んで、店主と戦ってみるのも面白い。

道具	どうたぬき+55(2325)
	しあわせの腕輪(5000)
	ドラゴン草(800)×4
	無敵草(3000)
	バクスイの巻物(300)
	大きいおにぎり(300)
モンスター	アイアンヘッド
	オヤジ戦車
	火炎入道
	ガマラ×2
	店主
ワナ	―

43 フェイの問題 ★★★
2マス攻撃連続よけ

攻撃を受けないように移動しよう

通路のまわりの離れ小島にアイアンヘッドが点々と配置されている。やみくもに進むと2マス離れた位置から攻撃を受けてしまうので、アイアンヘッドの攻撃範囲を避けて移動する必要がある。そこで、落ちているギタンを目印にして進もう。ギタンの落ちている地点はアイアンヘッドの攻撃の範囲なので、ギタンの場所は避け、右下に掲載したマップ上のルートのようにジグザグに進んで階段を目指そう。3つ目のギタンの所では、1マス前進してから、ナナメ歩きをするようにしないと、攻撃を受けてしまうので注意しよう。



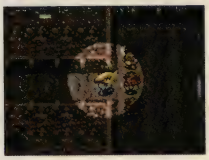
道具	ギタン×3
モンスター	アイアンヘッド×10
ワナ	―

44 フェイの問題 ★★★
魔法弾の反射

楽な方を選ぶと痛い目に

めぐすり草を飲みエーテルデビルが見えるようになったら、上に移動して壁のない通路まで誘導する。そこでふき飛ばしの杖を振り、反射させた魔法弾で対岸へ飛ぶ。対岸についたらエーテルデビルが追ってこないうちに中央の部屋へ入り、右下、下、右と移動して必中の剣＋2を確保。すぐに装備してぬすっトドに盗られないようにしよう。あとは、階段の部屋に進み、豆山賊を通路に誘き出して１体ずつ倒していこう。

←一時しのぎの杖を使うと、階段にワープできるが、豆山賊の集中攻撃をくらう。



←複数の豆山賊を相手にしなくてすむよう、部屋に入ったら、すぐに戻り、向きを正す。

道具
- 必中の剣+2
- 一時しのぎの杖[1]
- ふき飛ばしの杖[1]
- めぐすり草
- ギタン

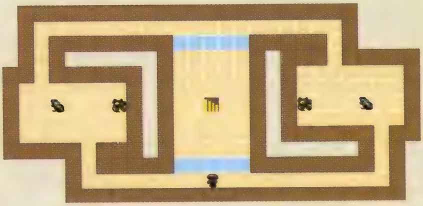
モンスター
- エーテルデビル
- ガマラ×2
- ぬすっトド×2
- 豆山賊×6

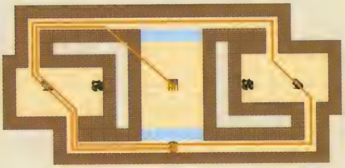
ワナ —

45 フェイの問題 ★★★★★
大部屋で逃げろ

どこで巻物を読むか考えよう

階段のある部屋が上下左右を水路と壁に囲まれているため、そのままでは階段に辿りつくことができない。右下に掲載したマップを参考にしつつ、ルートを辿りながら周回しよう。このとき大部屋の巻物を回収しながら、ギャザーに自分を追わせるようにしよう。周回して中央左上の水路の2マス手前まで来たら、そこで大部屋の巻物を読む。すると、水路と壁がなくなって、大部屋になるので、階段に辿りつくことができるようになる。あとは、ナナメ歩きで階段へ向かおう。





←大部屋の中では必ずナナメ歩きをすること。でないとギャザーに追いつかれてしまう。

道具
- 大部屋の巻物×2

モンスター
- ギャザー×2

ワナ —

46 フェイの問題 ★★★★★
1つ1つこなす

安全に飛ばすことを考えよう

ドレムラスが4体追ってくるので、マップ上ルートを参考にして、左下の部屋に向かう。途中にあるめぐすり草は手に入れた時点で飲んでおこう。部屋に入ったら、一番左端の通路にナナメ歩きで進行、かなしばりの杖を拾って、すぐに右ナナメ上方向を向いて杖を振り、ドレムラス1体をかなしばりにしよう。次に、2マス上に移動してから、右ナナメ上に杖を振り、2体目もかなしばりにする。すると、2体に挟まれて、もう1体の動きも封じられるので、計3体が動けなくなる。あとは、残り1体になったドレムラスから逃げつつ、ナナメ歩きを使い、中心部のブフーの杖を回収。右側の通路にある場所がえの杖を回収したら、残り1体にブフーの杖を投げて肉にしよう。肉を拾ったあとは、動けない3体のうち、かなしばりでないものに場所がえの杖を振る。場所がえした先で下方を向きながら肉を食べて、1体を下にふき飛ばし、すぐに変身を解いて、場所がえの杖を振ればふき飛んだ1体と入れ替わり、階段に辿りつく。

←この状態から杖を振ってかなしばりにする。さらに上のモンスターにも杖を振ろう。

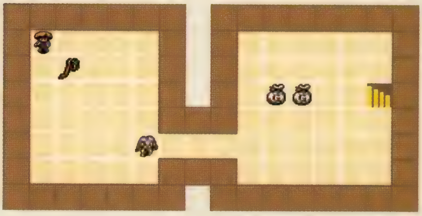
←ここでドレムラスのふき飛ばす能力を活用。このあと、ふき飛んだ相手と場所がえだ。

- 道具：めぐすり草
- かなしばりの杖[2]
- 場所がえの杖[2]
- ブフーの杖[0]×2
- モンスター：ドレムラス×4
- ワナ：カゲぬいのワナ

47 フェイの問題 ★
ギタン投げ

もったいないけど大ダメージを与えられる

一時しのぎの杖を拾ったら、マムーンに向かって振り、階段までワープさせる。右の部屋に移動すると階段の上でかなしばり状態になっているマムーンがいるので、落ちているギタンの上にBボタンを押したまま乗り、メニュー画面の足元から投げるを選択して、マムーンに向かってギタンを投げつけて倒そう。

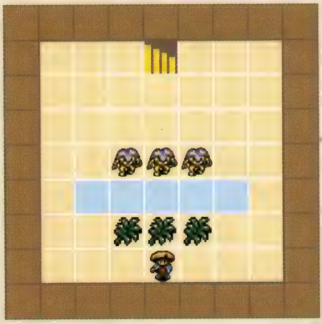


- 道具：一時しのぎの杖[1]
- ギタン×2
- モンスター：マムーン
- ワナ：—

48 フェイの問題 ★
仲間割れ

投げて使える草もある

キグニ族の種をマムーンに投げつけて、同士討ちさせ、1体になるまで待つ。1体になったら水路の端に移動し、足ぶみをしてナナメ手前に誘導しよう。誘導したら、敵とは反対方向に向かって移動する。水路のカドはナナメ歩きで進み、最短距離で動くように。あとは階段に向かってナナメ歩きで進んでいけばいい。



道具 キグニ族の種×3

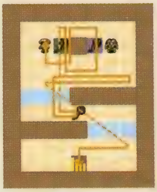
モンスター マムーン×3

ワナ —

49 フェイの問題 ★★★★★
ねらいを定めろ

ふき飛ばす方向を考えよう

下、右、上の順で移動し、障害物を回るように杖を入手。1周して場所がえの杖のあった場所に戻ったら、下方を向きふき飛ばしの杖でニシキーンを中州に飛ばし、続けざまに場所がえの杖を使用。そこで鈍足の杖を手に入れて上に戻る。ニシキーンの速度を鈍足の杖で鈍らせて下の写真の位置まで誘導し、ふき飛ばしの杖と場所がえの杖をナナメ方向から振ろう。



←速度を鈍らせたら、位置がこのようになるよう調整。杖で下に行けるようにする。

道具 鈍足の杖[2]
場所がえの杖[3]
ふき飛ばしの杖[2]

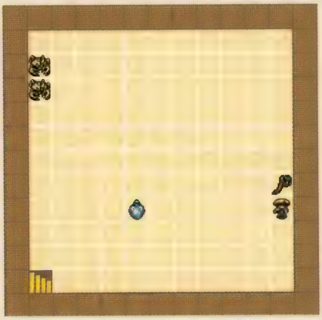
モンスター ニシキーン

ワナ —

50 フェイの問題 ★★★★
ガマンも必要

ふき飛ばすモンスターを考えよう

初期配置の1マス上にあるふき飛ばしの杖を拾ったら、ナナメ左下に進路を向ける。進んでいると途中からマムルに攻撃されるが、反撃せず移動することに専念しよう。下の壁にぶつかるまでナナメに進んだら、今度は左に向かって直進する。階段の手前でギャザーに隣接されたら、ふき飛ばしの杖を振って対処しよう。



道具 ふき飛ばしの杖[2]

モンスター ギャザー×2 マムル

ワナ —

魔蝕虫の道

黄金のコンドルを解放したシレン。だが、魔蝕虫の謎は深まるばかり。真の答えを見出すべく、シレンは再び黄金都市へ……。

全 69 F

タイプ	洞窟	店	31～98F
モンスターハウス	31～98F	宝物庫	31～98F

魔蝕虫の道の開放

魔蝕虫の道に行くためには、テーブルマウンテンをクリアすると渓谷の宿場の出口付近に登場する異国の風来人と話す必要がある。彼に話を聞いてから、黄金都市のコンドルの壁画がある部屋へ足を運ぶと突然地震が発生。これで壁画が崩れ、魔蝕虫の道が開放される。ほかのダンジョンよりも開放条件が達成しやすく、エンディング後すぐに向かうことが可能だ。ちなみに、儀式の洞窟の開放に関わる飛脚(P140参照)と、掛軸裏の洞窟の開放に関わる四番弟子(P182参照)は、異国の風来人と同じ場所に登場する。異国の風来人がその場からいなくならないと、儀式の洞窟や掛軸裏の洞窟のイベントが始まらないので、エンディングを迎えたら早めに話しかけておきたい。

条件

- エンディング後

流れ

渓谷の宿場出口付近の異国の風来人に話しかける
▼
黄金都市に行く
▼
コンドルの壁画のある部屋に行く
▼
壁画が壊れるイベント発生
▼
魔蝕虫の道開放

魔蝕虫の道の基礎

入るのは簡単な魔蝕虫の道だが、ダンジョンとしての難易度は非常に高い。早い段階で最強クラスのモンスターが出現し始めるので、できればほかのダンジョンで装備品や道具を調達してから挑もう。とくに右記に挙げた身がわりの杖は、モンスターハウス対策の必需品。モンスターハウスの対処法はほかにもあるが、1個で複数回使用できるのは、携帯性にも優れて活用しやすい。使用回数60以上を目安に合成を繰り返しておこう。ちなみに、エンディング後は白紙の巻物に「せいいき」か「ぜんめつ」と書くことで、特殊な効果が発動できる(P250参照)。困った時の巻物同様、できれば1～2個用意しておきたい。

←「せいいき」と白紙の巻物に書いた場合は、読まずにその場に置いて使おう。

持っていきたいもの

剣	強さ50以上。印「金」「竜」「仏」「目」「ド」「月」「空」を備える剣
盾	強さ50以上。印「金」「竜」「地」「ト」「プ」を備える盾
道具	かなしばりの杖、鈍足の杖、身がわりの杖、白紙の巻物、困った時の巻物

10Fごとにモンスターハウス出現

ポイント 全般

魔蝕虫の道最大の特徴は、10フロアごとに必ず大部屋のモンスターハウスが出現すること。これにどう対処するかが、魔蝕虫の道攻略のカギとなる。エーテルデビル系の肉で透明になる、混乱の巻物で同士討ちを誘うなど、その方法は多々あるが、オススメは身がわりの杖の利用。シレンよりニセシレンが優先的に狙われるため、被害を最小限に抑えつつモンスターを倒していける。

←相手がニセシレンに気をとられている隙に、うしろへ回り込もう。

魔蝕ソルジャーの対処法

ポイント 全般

10フロアごとのモンスターハウスでは、魔蝕ソルジャーという大型モンスターが出現する。HPが500と高く、このモンスターをニセシレンにできれば長いターンモンスターの的にならずにすむので、画面内で確認したら優先的に身がわりの杖を振っていきたい。ちなみに、一度魔蝕虫の道をクリアすると魔蝕ソルジャーは出現しなくなり、モンスターハウスも固定で出てこなくなる。

←攻撃力が非常に高く、力勝負は分が悪い。杖や巻物を有効利用しよう。

入口付近から強敵出現

ポイント 序盤

魔蝕虫の道はスタートの階層が31F。入ってすぐガイコツまおうや火炎入道3といった強敵が登場するので、低レベルで突入すると簡単に返り討ちにされてしまう。いくら武具がよくてもHPが低ければまともに戦えないので、最低でも20以上のレベルを確保してから挑みたい。これだけあればHPが100を超えるため、連戦となっても余裕をもって対処できる。

←盾の強さが50でも、火炎入道3の攻撃で10前後のダメージをくらう。

カゲウッチーの対処法

ポイント 序盤

カゲウッチーは非常に攻撃力が高いモンスター。できれば攻撃を受ける前に倒したいところだが、必ずシレンから1マス離れた場所で待ちかまえるため、先制攻撃を受けやすい。これを回避するには、通路におびき寄せるのが上策。通路内では、カゲウッチーもシレンに隣接するまで近寄ってくるのだ。これは、77Fから出現しはじめるミダレウッチーにも有効な手なので覚えておこう。

←カゲウッチーの攻撃力は、同フロアのほかのモンスターとは段違い。

ガンコ戦車と火炎入道3

ポイント 序盤

こばみ谷の12～14Fでも脅威となったオヤジ戦車系と火炎入道のコンビが、34～37Fにかけて早くも出現。しかもガンコ戦車はオヤジ戦車よりも大砲を撃ってくる間隔が短く、一度火炎入道3が増え出すと手がつけられなくなってしまう。火炎入道3は1体でも厄介な相手。序盤から体力や道具を消耗するわけにはいかないので、ガンコ戦車を見かけたら速攻で撃破したい。

⬅剣に「月」の印があれば、ガンコ戦車といえど大体一撃で倒せる。

対オドロ戦では武具をはずそう

ポイント 中盤

50Fから出現し始めるオドロは、「金」の印の効果を無視して武具の強化値を下げてくるイヤな相手。また、武具の印を消すという特技まで使え、戦闘では貴重な印が危険にさらされる。幸い、オドロの特技が及ぶのは装備品だけ。オドロと遭遇したら、急いで武具をはずしてしまおう。オドロは通常攻撃を一切してこないので、周囲にほかのモンスターさえいなければ素手でも問題ない。

⬅戦いが長引くとほかの敵が来てしまう。ドラゴン草などで早期決着を。

ピックアップ

ファントムデビル

出現フロア：36～50F	
HP：50	経験値：150
攻：↘↘	防：●●

戦闘能力はさほど高くないが、目に見えないのが厄介なモンスター。無駄にダメージを受けないよう、36～50Fでは透視の腕輪を装備しておきたい。

ギガヘッド

出現フロア：45～50F	
HP：70	経験値：1200
攻：↘↘↘	防：●●

通常攻撃が2マス先まで届くのが何より厄介。自身とシレンの間にほかのモンスターがいても構わず攻撃してくるので、レベルを上げさせないよう注意。

天狗師匠

出現フロア：43～48F	
HP：40	経験値：150
攻：↘	防：●

ほかのモンスターに化けるという能力を持っているため、一見しただけでは区別がつかない相手。封印の杖を利用すると倒さなくても元の姿に戻せる。

ねむり大根

出現フロア：49～54F	
HP：55	経験値：500
攻：↘↘	防：●●

睡眠草でこちらを眠らせたのち、毒草で鈍足&ちからの低下を図ろうとする。睡眠草は壁も飛び越えてくるので、迷路のフロアなどでは用心すること。

うたうポリゴン

出現フロア：44～49F	
HP：80	経験値：1000
攻：↘↘	防：●●

ハラヘリーの呪文でシレンの最大満腹度を10下げるモンスター。同じ部屋にいるとこちらの進路を邪魔するように回り込むので、優先的に倒したい。

ガマゴン

出現フロア：51～55F	
HP：25	経験値：100
攻：↘	防：●●●

シレンの所持金を盗もうとするモンスター。ギタンを盗むとワープし、以後は倍速で行動する。店の出現にそなえるため、必ず倒して取り戻そう。

ヒーポフ系最強　ゴオオポフ

ポイント 中盤

ヒーポフ系レベル4のゴオオポフは、その見た目とは裏腹に炎ブレスが強烈。直撃すると、スカイドラゴンの炎に匹敵する40ダメージを受けてしまう。このため、印「竜」を備える盾がなければ苦戦は必至。ときおり炎吐きに失敗してターンを無駄に消費することもあるが、油断は禁物だ。ヒーポフ系の炎は遠距離攻撃ではないので、隣接される前に矢などを撃ち、弱らせておこう。

←見た目にダマされると痛い目に合う。戦闘後は必ず足踏みでHP回復を。

ゴゴゴペンペンとは壺を置いて戦おう

ポイント 中盤

66～75Fにかけて出現するゴゴゴペンペン。このモンスターは、シレンが所持している壺を電気をおびた道具にするという能力を備えている。注意しておきたいのは、壺に道具を入れていた場合、それも同時に消滅するという点。このダンジョンのゴゴゴペンペンはぬすっトド系モンスターと同時に出現しないので、見かけたらまず、持っている壺を床に置いてから交戦するといい。

←標的はあくまでシレンが所持中の壺。置いて戦えば最悪の事態は防げる。

ピックアップ

ハイパーゲイズ

出現フロア：55～60F	
HP：70	経験値：800
攻：↘↘	防：◉◉

魔蝕虫の道唯一のゲイズ系モンスター。怖いのは無論催眠だが、印「目」を備えた剣があればほぼ一撃で倒せる。大群で攻められないよう通路で戦おう。

メガタウロス

出現フロア：63～77F	
HP：90	経験値：1750
攻：↘↘↘↘	防：◉◉

攻撃力が高いうえに、痛恨の一撃までくり出す強敵。ただ、倒した際にミノタウロスの斧を落とすことがあり、もらえる経験値も多め。積極的に討伐したい。

ベルトーベン

出現フロア：58～62F	
HP：40	経験値：300
攻：↘↘	防：◉◉

レベル3のモンスターを1～3体召喚するモンスター。部屋の中央で戦うと、囲まれてしまう恐れがあるので気をつけよう。できれば最優先に倒したい相手。

エレキロイド

出現フロア：70～80F	
HP：70	経験値：1700
攻：↘↘↘	防：◉◉

ワナを設置するという変わった能力を持つモンスター。基本は倍速で行動するが、ワナ設置後に2ターン動きを止めるのでその隙に攻撃しよう。

くたくたハニー

出現フロア：63～69F	
HP：55	経験値：400
攻：↘↘	防：◉◉

クネクネーの踊りでシレンのレベルを1下げようとしてくる。1～2程度ならすぐに挽回できるが、3以上下げられるときついので、優先して倒そう。

イッテツ戦車

出現フロア：71～79F	
HP：50	経験値：1800
攻：↘↘↘	防：◉◉◉

倍速2回攻撃が可能で、40ダメージの大砲を連射してくるのが脅威。印「爆」を備える盾で爆発ダメージを半減させなければ、苦戦は避けられない。

もや仙人とアークドラゴンの超長距離攻撃

ポイント 終盤

もや仙人とアークドラゴンは、シレンが同じフロアにいるかぎり、所構わず遠距離攻撃をしかけてくる。前者の変な呪文と後者の炎は、距離や壁に関係なくどこからでも飛んでくるので、盾に「竜」と「プ」の印が絶対にほしいところ。身がわりの杖を利用すればとりあえずサンドバックになることはないが、アークドラゴンのレベルが上がる恐れがあるので、頼りすぎないように。

←どのタイミングで攻撃されるか読みにくい。残りHPに気をつけよう。

ローグトドの盗みに注意

ポイント 終盤

ぬすっトド系モンスターに道具を盗まれても、倒せば取り返すことができる。だが、ぬすっトド系レベル4のローグトドは、道具を盗むと同時にフロア内から消えてしまうため、一度盗まれた道具は二度と取り返せなくなってしまう。装備品も盗んでいく可能性があり、近接戦闘は絶対にNG。最悪でも、状態異常などを利用して相手の特殊能力を封じてから戦うこと。

←ここで武具を盗まれると、99Fの魔蝕クイーン戦が非常に困難となる。

ピックアップ

ノロージョの婆

出現フロア：76～85F	
HP：72	経験値：1500
攻：↘↘↘	防：◉◉

ノロージョ系レベル4のモンスター。HPが多いため一撃で倒せないことが多く、呪いを受ける危険が高め。隣接される前に矢などでダメージを与えておきたい。

ふくりゅう

出現フロア：86～98F	
HP：110	経験値：3800
攻：↘↘↘↘	防：◉◉◉

能力値は高いが特殊能力はとおせんりゅうと同じ。ほかのモンスターと連携されない限り、脅威ではない。経験値が高めなので見かけたらぜひ倒したい。

ミダレウッチー

出現フロア：77～89F	
HP：60	経験値：800
攻：↘↘↘↘↘	防：◉

長所である攻撃力にさらなる磨きをかけた、ヤミウッチー系レベル4モンスター。ほかの同系モンスターと同じく、通路内におびき寄せて撃破しよう。

タイガーウボッホ

出現フロア：90～98F	
HP：100	経験値：2400
攻：↘↘↘	防：◉◉

タイガーウッホ同様に、投げを得意としているが、その範囲は20マスと非常に広い。通路では投げを使用しないので、部屋内での戦闘は避けたいところ。

隠れぴーたん

出現フロア：81～90F	
HP：10	経験値：300
攻：↘	防：◉◉◉

倒すと必ず道具を落とすモンスター。3マス以内に近づくとワープで逃げてしまうので、混乱や封印で能力を封じるか、遠距離攻撃でしとめよう。

←同じ部屋の中に2体出現すると、投げられ続ける可能性が。

99F 魔蝕クイーンとの戦い

魔蝕クイーン

HP：900	経験値：15555
攻：↘↘↘↘↘	防：◉◉◉

同時出現

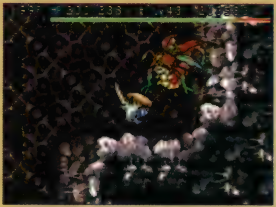
なし

地形

鈍足にすれば被害は0

ボス攻略

魔蝕クイーンとの戦いは、滝壺の洞窟での魔蝕虫戦と違い1対1の勝負。いままで活躍の機会が多かった身がわりの杖は、あまり有効な対処法にはならない。ここでの戦いの最善策は、ずばり鈍足の杖。攻撃→1歩後退を繰り返せば、一方的に攻撃することができるのだ。また、鈍足はターン経過で解除されることもなく、鈍足の杖自体が入手しやすいのも魅力的。ぜひとも1本はこの戦いに持ち込もう。

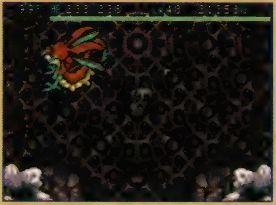


⇐部屋の端では、2ターンとも移動に費やして折り返そう。

透明になればさらに安全

ボス攻略

もしエーテルデビル系の肉を持っているなら、食べて透明になるのも手。魔蝕クイーンはシレンを見失い、フロア内を徘徊するばかりとなる。鈍足の杖を利用したときと違って移動のミスで攻撃を受ける心配もなく、必勝間違いなしの戦法だ。なお、エーテルデビル系のモンスターはみな魔法弾を跳ね返すという特徴があるため、ブフーの杖を使うときには注意が必要。杖は振らずに投げるといい。



⇐鈍足の杖より入手しづらいのは難点だが、効果はバツグンだ。

魔蝕虫の道 モンスター分布図

モンスター	特徴	HP	EXP	31F	32F	33F	34F	35F	36F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
なよなよハニー	吸	40	150			○			
カゲウッチー		40	300			○	○	○	
ガイコツまおう	霊 杖	60	350			○	○	○	
火炎入道3		65	250			○	○	○	○
将軍		30	60			○	○	○	○
物荒らし		35	250			○	○	○	
逃げピータン	目	5	15			○	○	○	○
アイアントド	盗	70	150			○	○	○	○
ガンコ戦車	爆	40	300						○
洞窟マムル		5	800						
吸引虫	目 吸	32	300						
ファントムデビル	霊 空	50	150						

37F	38F	39F	40F	41F	42F	43F	44F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

ヴェルギノス
HP 70 EXP 650

天狗師匠
HP 40 EXP 150

HP 80
EXP 1000
うたうポリゴン 吸

妖怪にぎり親方
HP 38 EXP 200

ニシキーン
HP 70 EXP 580

大将アリ
HP 50 EXP 200

チタンアーマー 霊
HP 80 EXP 2000

キラーギャザー
HP 60 EXP 600

あんこくふくろう
HP 10 EXP 200

ンバマ
HP 40 EXP 250

モンスター	HP	EXP	45F 店モ金	46F 店モ金	47F 店モ金	48F 店モ金	49F 店モ金	50F 店モ金	51F 店モ金	52F 店モ金
ヴェルギノス	70	650	●	●	●					
天狗師匠	40	150	●	●	●	●				
うたうポリゴン 吸	80	1000	●	●	●	●	●			
ギガヘッド 目	70	1200	●	●	●	●	●	●		
ふんかウニ 目 爆	120	450		●	●	●	●			
スチームロイド	65	900			●	●	●	●	●	●
逃げピータン 目	5	15	●	●	●	●	●	●		
ノロージョの母 呪	56	600			●	●	●	●	●	●
ねむり大根 毒	55	500					●	●	●	●
かすみ仙人 杖	60	1000						●	●	●
グレートチキン	60	1500						●	●	●
ファントムデビル 霊 空	50	150	●	●	●	●	●	●		
オドロ 錆	70	200						●	●	●
スルードラゴン 竜	80	1200						●	●	●
いやしウサギ	5	8							●	●
飛びぴーたん 目	8	50							●	●
ガマゴン 盗	25	100							●	●
チタンアーマー 霊	80	2000	●	●						
キラーギャザー	60	600	●	●						
あんこくふくろう	10	200	●	●	●	●	●			
ンバマ	40	250	●	●	●	●	●	●	●	●

53F	54F	55F	56F	57F	58F	59F	60F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

パコレプキング 霊 空	HP 60	EXP 750	55F〜59F
ハイパーゲイズ 目 催	HP 70	EXP 800	55F〜60F
ブレイドゲータ	HP 70	EXP 1600	56F〜60F
ハードレムラス	HP 130	EXP 1600	56F〜60F
吸引成虫 目 吸	HP 41	EXP 700	58F〜60F
ベルトーベン	HP 40	EXP 300	58F〜60F
スカイドラゴン 竜 空	HP 100	EXP 2600	60F
			53F〜55F
			53F
			53F〜54F
			53F〜59F
			53F〜55F
			53F〜54F
			53F〜55F
			53F〜59F
			53F〜60F
			53F〜55F
タイガーウホーン	HP 80	EXP 1300	53F〜60F
			53F〜60F

モンスター	属性	HP	EXP	61F	62F	63F	64F	65F	66F	67F	68F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
大将軍		50	400								●
ブレイドゲータ		70	1600	●	●						
ハードレムラス		130	1600	●	●						
吸引成虫	目 吸	41	700	●	●						
ベルトーベン		40	300	●	●						
スカイドラゴン	竜 空	100	2600	●	●	●	●	●	●		
冥王	霊 空	77	3000	●	●	●	●	●	●		
火炎入道4		80	550	●	●	●	●	●			
ギタンマムル		6	2000	●	●	●	●	●	●	●	●
こんとんふくろう		15	650	●	●	●	●	●	●	●	●
くたくたハニー	吸	55	400			●	●	●	●	●	●
ガイコツまてん	霊 杖	75	2000			●	●	●	●	●	●
メガタウロス		90	1750			●	●	●	●	●	●
ゴオオポフ	竜 空	80	900						●	●	●
ゴゴゴペンペン	空	80	1100						●	●	●
デブートン		70	2100						●	●	●
ンバマ		40	250	●	●	●	●	●	●	●	●

69F	70F	71F	72F	73F	74F	75F	76F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

エレキロイド
HP 70 EXP 1700

イッテツ戦車 爆
HP 50 EXP 1800

ヘルギャザー
HP 90 EXP 1500

シバルーン
HP 50 EXP 600

メタルアーマー 霊
HP 100 EXP 3600

HP 50 EXP 400 ▶ ミラージュデビル 霊 空

HP 72 EXP 1500 ▶ ノロージョの婆 呪

モンスター	HP	EXP	77F 店モ金	78F 店モ金	79F 店モ金	80F 店モ金	81F 店モ金	82F 店モ金	83F 店モ金	84F 店モ金
エレキロイド	70	1700	○	○	○	○				
イッテツ戦車 爆	50	1800	○	○	○					
ヘルギャザー	90	1500	○	○	○	○				
ンバルーン	50	600	○	○	○	○	○	○	○	○
メタルアーマー 霊	100	3600	○	○	○	○	○	○	○	○
ミラージュデビル 霊 空	50	400	○	○	○	○	○	○	○	○
ノロージョの婆 呪	72	1500	○	○	○	○	○	○	○	○
ミダレウッチー	60	800	○	○	○	○	○	○	○	○
もや仙人 杖	70	2200				○	○	○	○	○
デスヘッド 目	100	3000				○	○	○	○	○
こんとんふくろう	15	650					○	○	○	○
ミラクルチキン	80	3200					○	○	○	○
隠れぴーたん 目	10	300					○	○	○	○
いやしウサギ	5	8					○	○	○	○
ガマドーン 盗	35	300					○	○	○	○
メガタウロス	90	1750	○							
デブートン	70	2100	○	○	○	○				

85F	86F	87F	88F	89F	90F	91F	92F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

ショーパン
HP 60 EXP 400

ローグトド 盗
HP 100 EXP 400

ふくりゅう 竜
HP 110 EXP 3800

タイガーウホッホ
HP 100 EXP 2400

アークドラゴン 竜 空
HP 120 EXP 4000

モンスター	HP	EXP	93F 店モ金	94F 店モ金	95F 店モ金	96F 店モ金	97F 店モ金	98F 店モ金	99F
ショーパン	60	400			●	●	●	●	
ローグトド 盗	100	400			●	●	●	●	
ンバルーン	50	600			●	●	●	●	
ミラージュデビル 霊 空	50	400			●	●	●	●	
もや仙人 杖	70	2200			●	●	●	●	
デスヘッド 目	100	3000			●	●	●	●	
ミラクルチキン	80	3200			●	●	●	●	
ふくりゅう 竜	110	3800			●	●	●	●	
タイガーウホッホ	100	2400			●	●	●	●	
アークドラゴン 竜 空	120	4000			●	●	●	●	

道具一覧

剣

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
カタナ	○	×	×	○	31～98F
金の剣	○	○	×	○	31～98F
剛剣マンジカブラ	×	×	×	○	31～98F
こん棒	×	×	×	○	31～98F
斬空剣	○	○	×	○	31～98F
成仏の鎌	○	○	×	○	31～98F
使い捨ての剣	×	○	×	×	31～98F
つるはし	○	○	×	○	31～98F
どうたぬき	○	×	×	○	31～98F
ドラゴンキラー	○	○	×	×	31～98F
ドレインバスター	○	○	×	○	31～98F
長巻	×	×	×	○	31～98F
一ツ目殺し	○	○	×	×	31～98F
三日月刀	○	○	×	○	31～98F
ミノタウロスの斧	×	×	○	×	タウロス系
妖刀かまいたち	○	○	×	○	31～98F

盾

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
金の盾	○	○	×	○	31～98F
重装の盾	○	×	×	○	31～98F
地雷ナバリの盾	○	○	×	○	31～98F
青銅甲の盾	×	×	×	○	31～98F
使い捨ての盾	×	○	×	×	31～98F
鉄甲の盾	○	×	×	○	31～98F
トドの盾	○	○	×	○	31～98F
ドラゴンシールド	○	○	×	×	31～98F
バトルカウンター	○	○	×	×	31～98F
皮甲の盾	×	×	×	○	31～98F
風魔の盾	×	×	×	○	31～98F
見かけだおしの盾	×	○	×	×	31～98F
見切りの盾	○	○	×	×	31～98F
木甲の盾	×	×	×	○	31～98F

腕輪

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
遠投の腕輪	○	○	×	○	31～98F
会心の腕輪	○	○	×	×	31～98F
回復の腕輪	○	○	×	×	31～98F
混乱よけの腕輪	○	○	×	○	31～98F
サビよけの腕輪	○	○	×	○	31～98F
しあわせの腕輪	○	○	×	○	31～98F
透視の腕輪	○	○	×	○	31～98F
毒よけの腕輪	○	○	×	○	31～98F
ドレインよけの腕輪	○	○	×	○	31～98F
値切りの腕輪	×	×	×	○	31～98F
眠りよけの腕輪	○	○	×	○	31～98F

矢

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	○	×	○	31～98F
銀の矢	×	○	×	○	31～98F
鉄の矢	×	○	×	×	31～98F

おにぎり

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	○	○	31～98F 逃げピータン 妖怪にぎり親方
おにぎり	○	×	×	○	31～98F
巨大なおにぎり	×	○	×	×	31～98F
くさったおにぎり	○	×	×	○	31～98F
特製おにぎり	×	○	×	×	31～98F

草・種

【落】★★★☆☆
【店】★★☆☆☆
【変】★★★☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	○	×	○	31～98F
命の草	○	×	×	○	31～98F
弟切草	○	○	×	○	31～98F
雑草	×	×	○	×	畠荒らし系
しあわせ草	×	○	×	×	31～98F
睡眠草	×	×	○	×	ねむり大根
ちからの草	○	○	×	○	31～98F
毒消し草	○	○	×	○	31～98F
ドラゴン草	○	○	×	○	31～98F
復活の草	×	○	×	×	31～98F
無敵草	×	○	×	×	31～98F
めぐすり草	○	○	×	○	31～98F
薬草	○	×	×	○	31～98F

巻物

【落】★★☆☆☆
【店】★★☆☆☆
【変】★★☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	○	×	○	31～98F
大部屋の巻物	○	×	×	○	31～98F
おはらいの巻物	○	○	×	○	31～98F
困った時の巻物	○	×	×	○	31～98F
混乱の巻物	○	×	×	○	31～98F
ジェノサイドの巻物	×	○	×	×	31～98F
識別の巻物	○	○	×	○	31～98F
真空斬りの巻物	○	×	×	○	31～98F
吸い出しの巻物	○	○	×	×	31～98F
地の恵みの巻物	○	○	×	○	31～98F
天の恵みの巻物	○	○	×	○	31～98F
白紙の巻物	○	○	×	○	31～98F
バクスイの巻物	○	×	×	○	31～98F
パワーアップの巻物	○	○	×	○	31～98F
メッキの巻物	○	○	×	○	31～98F

杖

【落】★ 【店】★★ 【変】★★

道具名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	○	×	○	31～98F
一時しのぎの杖	○	○	×	○	31～98F
ガイコツまどうの杖	×	×	○	×	ガイコツまどう系
かなしばりの杖	○	○	×	○	31～98F
ころばぬ先の杖	○	○	×	○	31～98F
鈍足の杖	○	○	×	○	31～98F
場所がえの杖	○	○	×	○	31～98F
ふき飛ばしの杖	○	○	×	○	31～98F
ブフーの杖	×	○	×	×	31～98F
身がわりの杖	○	○	×	○	31～98F
雷光の杖	○	○	×	○	31～98F

壺

【落】★ 【店】★★ 【変】★★

道具名	落	店	モ	変	対象
合成の壺	○	○	×	○	31～98F
背中の壺	○	○	×	○	31～98F
倉庫の壺	○	×	×	○	31～98F
トドの壺	○	×	×	○	31～98F
変化の壺	○	○	×	○	31～98F
保存の壺	○	○	×	○	31～98F
やりすごしの壺	○	○	×	○	31～98F

肉

【落】― 【店】★ 【変】―

道具名	落	店	モ	変	対象
いやしウサギの肉	×	○	×	×	31～98F
ガイコツまおうの肉	×	○	×	×	31～98F
カラクロイドの肉	×	○	×	×	31～98F
クロムアーマーの肉	×	○	×	×	31～98F
死神の肉	×	○	×	×	31～98F
スーパーゲイズの肉	×	○	×	×	31～98F
ダイガーウホホの肉	×	○	×	×	31～98F
デブーチョの肉	×	○	×	×	31～98F
飛びぴーたんの肉	×	○	×	×	31～98F
ドラゴンヘッドの肉	×	○	×	×	31～98F
パコレプキーナの肉	×	○	×	×	31～98F
マッドレムラスの肉	×	○	×	×	31～98F
みの仙人の肉	×	○	×	×	31～98F
ミノタウロスの肉	×	○	×	×	31～98F
ようまふくろうの肉	×	○	×	×	31～98F

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カケ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
31～99F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	

風来救助のごほうび

各道具の入手確率

【剣】★ 【盾】★ 【腕輪】★ 【矢】★ 【おにぎり】★★ 【草・種】★★★ 【巻物】★★ 【杖】★★ 【壺】★★★ 【肉】★

ごほうびデータ

種類	道具名	31～40F	41～50F	51～60F	61～70F	71～80F	81～90F	91～99F
剣	金の剣							
	金の剣改							
	斬空剣							
	成仏の鎌							
	使い捨ての剣							
	つるはし							
	どうたぬき改							
	ドラゴンキラー							
	ドレインバスター							
	長巻改							
	一ツ目殺し							
	三日月刀							
	妖刀かまいたち							
盾	金の盾							
	地雷ナバリの盾							
	使い捨ての盾							
	トドの盾							
	ドラゴンシールド							
	バトルカウンター							
	見かけだおしの盾							

種類	道具名	31～40F	41～50F	51～60F	61～70F	71～80F	81～90F	91～99F
盾	見切りの盾							
腕輪	遠投の腕輪							
	会心の腕輪							
	回復の腕輪							
	混乱よけの腕輪							
	サビよけの腕輪							
	しあわせの腕輪							
	透視の腕輪							
	毒よけの腕輪							
	ドレインよけの腕輪							
	眠りよけの腕輪							
矢	木の矢							
	銀の矢							
	鉄の矢							
おにぎり	大きいおにぎり							
	巨大なおにぎり							
	特製おにぎり							
草・種	胃拡張の種							
	弟切草							
	消え去り草							
	しあわせ草							
	ちからの草							
	毒消し草							
	ドラゴン草							
	復活の草							
	無敵草							
	めぐすり草							
巻物	あかりの巻物							
	おはらいの巻物							
	ジェノサイドの巻物							
	識別の巻物							
	吸い出しの巻物							
	地の恵みの巻物							
	天の恵みの巻物							
	白紙の巻物							
	パワーアップの巻物							
	メッキの巻物							
杖	痛み分けの杖							
	一時しのぎの杖							
	かなしばりの杖							
	ころばぬ先の杖							
	鈍足の杖							
	場所がえの杖							
	ふき飛ばしの杖							
	身がわりの杖							
	雷光の杖							
壺	背中の壺							
	変化の壺							
	保存の壺							
	やりすごしの壺							
肉	いやしウサギの肉							
	ガイコツまおうの肉							
	カラクロイドの肉							
	クロムアーマーの肉							
	死神の肉							
	スーパーゲイズの肉							
	ダイガーウホホの肉							
	デブーチョの肉							
	飛びぴーたんの肉							
	ドラゴンヘッドの肉							
	パコレプキーナの肉							
	マッドレムラスの肉							
	みの仙人の肉							
	ミノタウロスの肉							
	ようまふくろうの肉							

儀式の洞窟

奇岩谷の人々が、突如として消え去った。奇岩谷に隠された謎を追い、シレンとコッパは封印されし洞窟へ挑む。

全 30 F

タイプ	洞窟	店	なし
モンスターハウス	1～29F	宝物庫	15～29F

儀式の洞窟の開放

スララの救助(P084参照)さえしていれば、儀式の洞窟開放は比較的簡単。ただ、エンディング後に奇岩谷北西部の民家で女と話していなければ、いつまでたってもイベントが発生しない。意外と見逃しやすい点なので、気をつけておこう。

条件

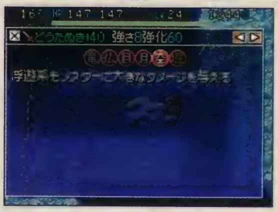
- エンディング後
- 迷子のスララライベントクリア済
- 魔蝕虫の道開放イベント中ではない
- 掛軸裏の洞窟開放イベント中ではない

流れ

奇岩谷北西の家の女と話す
▼
冒険をやり直す
▼
奇岩谷北西の家前で聞き耳のサブのイベント発生
▼
冒険をやり直す
→
渓谷の宿場出口付近の飛脚に話しかける
▼
奇岩谷に行くと人々の失踪イベント発生
▼
奇岩谷北東で犬に話しかける
▼
儀式の洞窟開放

儀式の洞窟の基礎

儀式の洞窟は、30フロアしかない短めのダンジョン。だが、出現する敵は1Fから強敵ぞろいなので、突入の際は少なくとも、レベル10前後でHPを50は確保しておきたい。ちなみに、このダンジョンでは1Fから長期に渡って火炎入道とキグニ族が出現する。火炎入道は爆発で分裂する可能性があるので、前方3マスを同時に攻撃できる「三」の印があると有利。キグニ族は全般的に攻撃力が高いので、盾に「バ」の印があればそれを逆手に取れて効果的だ。なお、このダンジョンは大半のモンスターが等速なので、1ヵ所に集まってしまうと、その後分散させるのが難しい。できれば多数を相手にしても生き残れるよう、盾に「見」の印もほしい。



←浮遊系のモンスターが意外に多く、剣に「空」の印があると非常に助かる。

持っていきたいもの

剣	強さ30以上。印「仏」「三」「目」「ド」「空」「掘(金色)」を備える剣
盾	強さ30以上。印「バ」「見」を備える盾
道具	ドレインよけの腕輪、透視の腕輪、ジェノサイドの巻物、ブフーの杖、身がわりの杖、など

ジェノサイドの巻物が真価を発揮

ポイント 序盤

当てたモンスターと同系のモンスターを、ダンジョン内から消滅させるジェノサイドの巻物。儀式の洞窟では10～12F以外の全フロアで火炎入道とキグニ族が出現するため、これを利用すると探索しやすくなる。どちらを消すかは好みの問題だが、同士討ちで際限なくレベルを上げてしまうキグニ族のほうが厄介。序盤の内にジェノサイドの巻物で、その存在ごと消しておこう。

←火炎入道2に巻物を投げる場合は、遠投の腕輪を装備すること。

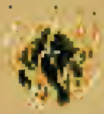
序盤の強敵　スーパーゲイズ

ポイント 序盤

儀式の洞窟では、6Fの段階でスーパーゲイズが出現する。剣に「目」の印があれば一撃で倒せる相手なのだが、大群で押し寄せられると苦戦は避けられない。HPも51と、序盤のモンスターの中では最高クラス。身がわりの杖や混乱の巻物を使って、催眠攻撃を封じよう。26～29Fでも同じゲイズ系のハイパーゲイズが出現するが、そのときも同様の対処法で切り抜けたい。

←死者の谷に行けばゲイズの盾があるが、入手できる確率は非常に低い。

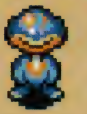
ピックアップ



火炎入道2

出現フロア：1～9F	
HP：50	経験値：90
攻：↘↘	防：◉◉

1Fから出現し、階層が深くなるごとに出現レベルも上昇する。1～2Fと7～8Fではオヤジ戦車系モンスターと同時に出現するので、立ち位置に注意。



妖怪にぎり親方

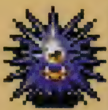
出現フロア：7～9F	
HP：38	経験値：200
攻：↘↘	防：◉◉

隣接するとおにぎり状態に変化させてくることがある。所持する経験値が高く、倒すと大きいおにぎりを落とすこともあるので、積極的に狙っていきたい。

キグニ族2

出現フロア：1～9F	
HP：60	経験値：80
攻：↘↘↘	防：◉◉

1Fから出現し、階層が深くなるごとに出現レベルも上昇する。敵味方関係なく近くにいるものを攻撃し、次々とレベルが上がっていくので素早く倒したい。



ばくれつウニ

出現フロア：10～12F	
HP：80	経験値：100
攻：↘	防：◉◉

HPが45%以下になると色が変化し動きを止め、20%以下で爆発する。一撃で20%以下にしたときは即爆発するので、接近して攻撃するときは注意。

壺荒らし

出現フロア：4～5F	
HP：25	経験値：15
攻：↘	防：◉

戦闘能力はあまり高くないが、落ちている道具を雑草に変化させる厄介な敵。またシレンの直線上に並ぶと、所持している壺に雑草を投げ入れてくることも。

キラーギャザー

出現フロア：10～12F	
HP：60	経験値：600
攻：↘↘↘	防：◉◉◉

特別な能力は備えていないが、攻撃力・防御力ともに高い。とくに防御力の高さは戦闘が長引く原因となるので、1対1の場面を作り出して戦うように。

10～12Fは地形が一変

ポイント 中盤

ここまで洞窟タイプのダンジョンが続いてきた儀式の洞窟だが、10～12Fはこばみ谷の瀑布湿原のような湿地帯となっている。出現するモンスターも、ドレイン系や毒草系が多め。ぜひともドレインよけの腕輪や毒よけの腕輪を装備して切り抜けたい。ちなみに、この湿地フロアで変化の壺に道具を入れると、ほかの階層とは異なる変化が起きることがある。

⬅吸引虫やねむり大根にちからを下げられると、以後の探索が厳しくなる。

15Fから宝物庫登場

ポイント 中盤

15Fからは、ときおり宝物庫が出現。透視の腕輪やあかりの巻物を利用すれば、マップの道具アイコンですぐにその場所が分かるはずだ。儀式の洞窟には店が出現しないため、見つけても見逃してしまいがちだが、ギタンを保存の壺に入れておけば遠距離武器として利用できる。ちなみに、何度も儀式の洞窟にトライして宝物庫を巡っていれば思わぬ拾い物をすることも……。

⬅ギタン大量ゲットのチャンス。必ずつるはしか「掘」印の剣を用意。

パワータイプのモンスター多数出現

ポイント 中盤

湿地帯を抜けると、ニシキーンやマッドレムラスといった肉体派のモンスターが出現し始める。これらのモンスターはHPが高いうえ、印で弱点も突けず戦闘が長引きがち。ダメージ引きずったまま連戦に持ち込まれると、力負けする恐れもある。30Fのキグニキング戦に支障がでないよう、利用機会の少ないガイコツまどうの杖や一時しのぎの杖で危機を脱していきたい。

⬅シレンのレベルが30前後なら、HPが150を超え苦戦は少なくなる。

ピックアップ

クロムアーマー

出現フロア：13～16F	
HP：65	経験値：16F
攻：	防：

隣接すると装備品を後方に最大10マス弾き飛ばしてくることがある。このとき後方の敵に当たると消滅してしまうので注意。また、遠投の腕輪を装備して弾き飛ばされると、遠投状態で装備品が飛んでいく。対峙したら必ず遠投の腕輪をはずしておこう。

マッドレムラス

出現フロア：19～23F	
HP：60	経験値：800
攻：	防：

攻撃力と防御力がそこそこ高いうえ、体当たりでシレンをふき飛ばしてくる。ふき飛ばされて転倒したときにスペースがあると、辺りに道具をばらまいてしまうことも。壁を背にしていれば転倒しても道具をばらまかないので、部屋の端で戦うようにしよう。

23～26Fで再びパワーダウンの危機

ポイント 終盤

23～26Fでは湿地帯で出現した吸引虫となよなよハニーの強化版、吸引成虫とくたくたハニーが出現する。両者ともにHPが高くなっており、剣に印「ド」が備わっていないと一撃で倒すのは困難。戦いが長引くとちからやレベルを下げられる危険が増えるので、ここでもドレインよけの腕輪を活用していきたい。どちらも手元にない場合は、矢などで遠距離から攻撃しよう。

←防御力はさほど高くない。隣接される前にダメージを与えておこう。

正面ファイターの肉を手に入れよう

ポイント 終盤

正面戦士系のモンスターは、前方3方向からの攻撃をすべて1ダメージにするという特徴がある。このモンスターの能力は、ボス戦で非常に有益。ぜひともこの肉を入手して、30Fのキグニキング戦に活かしたい。ちなみに、5～6Fでも正面戦士は出現するのだが、正面ファイターのほうが出現フロアが23～25Fと多く、遭遇する可能性が高め。見かけたら必ずブフーの杖を使おう。

←倒す場合は通路の曲がり角へ誘い込もう。これで横から攻撃できる。

迫る物荒らしの脅威

ポイント 終盤

畠荒らし系レベル3の物荒らしは、隣接時にシレンの持ち物を雑草に変える能力を持ったモンスター。この時点で装備品が雑草化されると、限りなくクリアが難しくなる。相手の能力を封じられる身がわりの杖や混乱の巻物があれば対処は可能だが、それらがない場合は速攻突破が得策。出現するのは24～25Fだけなので、あかりの巻物などを使って素早く階段へ向かおう。

←近接戦は絶対にさけたい。杖や巻物をフル活用して装備品を守ろう。

ピックアップ

大将軍

出現フロア：26～29F	
HP：50	経験値：400
攻：	防：

通常攻撃しかしてこないが攻撃力が高い。また、一度倒すと4ターン後にその場で大将軍ゾンビとなって復活する。大将軍ゾンビは周りのモンスターに取り憑きレベルを上げる厄介な敵なので、薬草を投げるか、印「仏」のついた剣で攻撃し素早く倒そう。

チドロ

出現フロア：26～29F	
HP：100	経験値：600
攻：	防：

隣接すると、「金」の印を無視して武具の強化値を3下げたり、武具の印自体を消滅させる相手。装備品をはずして戦えば被害はなくなるが、HPが高いうえに攻撃を受けると分裂することもあり、決定的打開策にはならない。混乱などで能力を封じて戦おう。

30F キグニ王との戦い

P306

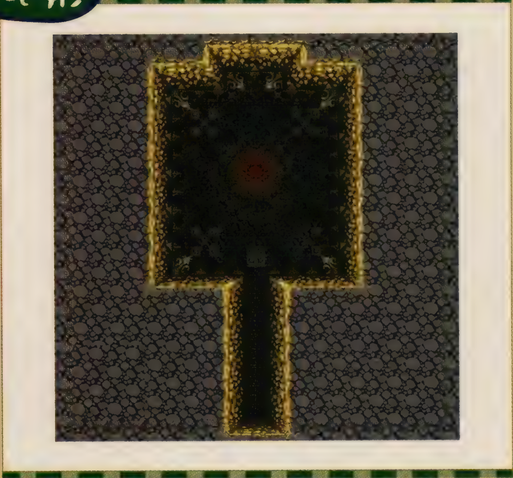
キグニ王

HP：350	経験値：5000
攻：⚔⚔⚔⚔⚔	防：●●●

同時出現

火炎入道5 ....P280
キグニ族5..........................P280

地形



火炎入道5が増援として出現

ボス攻略

この戦いでは、中央のたき火を破壊するまで、最初は2ターン後、それ以降は6ターン毎に火炎入道5が1体ずつ増援として現れる。フロア内に出現するモンスターは最大19体。物量で攻められるとかなり厳しいので、ある程度敵が減ったらたき火の破壊を優先させよう。ちなみに、キグニ族5たちはキグニ王を倒すまで、目標をシレンのみに絞る。同士討ちでレベルが上がる心配はないので、安心してほしい。

←敵の数が減るまでは、囲まれないように通路を利用して戦おう。

正面戦士系の肉を利用

ボス攻略

火炎入道5とキグニ族5は非常に攻撃力が高く、1対1の場面を作っても苦戦は必至。だが、6ターン毎に火炎入道5の増援が来るため、ターンを回復に費やしてばかりもいられない。ここで役に立つのが正面戦士や正面ファイターの肉。通路上に陣取ればすべての攻撃を1ダメージに抑えられるため、回復の手間を省くことができる。敵の数が減り、中央のたき火を破壊できるようになるまでは、この姿で乗りきろう。

←キグニ王との直接対決でも、通路を利用すれば勝利は確実だ。

儀式の洞窟 モンスター分布図

モンスター	HP	EXP	1F	2F	3F	4F	5F	6F
火炎入道2	50	90	○	○	○	○	○	○
キグニ族2	60	80	○	○	○	○	○	○
セルアーマー 霊	35	70	○	○				
オヤジ戦車 爆	36	65	○	○				
ドレムラス	40	75	○	○				
いやしウサギ	5	8	○	○	○	○	○	○
飛びびーたん 目	8	50	○	○	○	○	○	○
ンドゥバ	30	20	○	○	○	○	○	○
カラス天狗	25	20			○	○		
地獄の使者 霊 空	45	130			○	○		
将軍	30	60			○	○		
ガイコツまじん 霊 杖	35	70			○	○		
壺荒らし	25	15				○	○	
パタパタペンペン 空	30	60				○	○	○
正面戦士	25	180					○	○
チェインヘッド 目	50	200					○	○
マスターチキン	50	400					○	○
スーパーゲイズ 目 催	51	150						○

7F	8F	9F	10F	11F	12F	13F	14F
モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ

モンスター	出現階	HP	EXP
火炎入道2	7F〜9F	50	90
キグニ族2	7F〜9F	60	80
ノロージョの姉 呪	7F〜9F	33	100
妖怪にぎり親方	7F〜9F	38	200
ガンコ戦車 爆	7F〜9F	40	300
いやしウサギ	7F〜9F	5	8
飛びピーたん 目	7F〜9F	8	50
ンドゥバ	7F〜9F	30	20
カエンボフ 竜 空	8F〜9F	40	220
ミストノス	8F〜9F	50	300
吸引虫 目 吸	10F〜12F	32	300
サーベルゲータ	10F〜12F	35	75
なよなよハニー 吸	10F〜12F	40	150
ねむり大根 毒	10F〜12F	55	500
オドロ 錆	10F〜12F	70	200
ばくれつウニ 目 爆	10F〜12F	80	100
キラーギャザー	10F〜12F	60	600
チェインヘッド 目	7F	50	200
スーパーゲイズ 目 催	7F〜9F	51	150
火炎入道3	13F〜14F	65	250
キグニ族3	13F〜14F	75	200
クロムアーマー 盾	13F〜14F	65	600
ニシキーン	13F〜14F	70	580
ンドゥルー	13F〜14F	35	60
いやしウサギ	13F〜14F	5	8
ファントムデビル 霊 空	13F〜14F	50	150
みどりトド 盗	13F〜14F	58	30
みの仙人 杖	13F〜14F	45	200
パコレプキーナ 霊 空	13F〜14F	45	250

15F	16F	17F	18F	19F	20F	21F	22F
モ金	モ金	モ金	モ金	モ金	モ金	モ金	モ金

デブーチョ
HP 50 EXP 500

死神 霊 空
HP 65 EXP 700

うたうポリゴン 吸
HP 80 EXP 1000

ガイコツまおう 霊 杖
HP 60 EXP 350

マッドレムラス
HP 60 EXP 800

ドラゴン 竜 空
HP 90 EXP 1300

	23F	24F	25F	26F	27F	28F	29F	30F
	モ金	モ金	モ金	モ金	モ金	モ金	モ金	

モンスター		HP	EXP	出現階
火炎入道3		65	250	23F〜24F
火炎入道4		80	550	25F〜29F
火炎入道5		95	950	30F
キグニ族3		75	200	23F〜24F
キグニ族4		90	500	25F〜29F
キグニ族5		110	900	30F
ンドゥルー		35	60	23F〜24F
いやしウサギ		5	8	23F〜29F
ファントムデビル	霊 空	50	150	23F〜29F
大将軍		50	400	26F〜29F
ノロージョの母	呪	56	600	26F〜29F
パコレプキング	霊 空	60	750	26F〜29F
ハイパーゲイズ	目 催	70	800	26F〜29F
チドロ	錆	100	600	26F〜29F
ガイコツまおう	霊 杖	60	350	23F
マッドレムラス		60	800	23F
ドラゴン	竜 空	90	1300	23F
吸引成虫	目 吸	41	700	23F〜26F
正面ファイター		50	460	23F〜25F
くたくたハニー	吸	55	400	23F〜26F
物荒らし		35	250	24F〜25F
ンバマ		40	250	25F〜29F

道具一覧

剣

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】★★★☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
カタナ	○	—	×	○	1～30F
金の剣	○	—	×	○	1～30F
剛剣マンジカブラ	×	—	×	○	10～12F
こん棒	○	—	×	○	10～12F
斬空剣	○	—	×	○	1～30F
成仏の鎌	○	—	×	○	1～30F
つるはし	○	—	×	○	10～12F
どうたぬき	○	—	×	○	1～30F
ドラゴンキラー	○	—	×	○	1～9F/13～30F
ドレインバスター	○	—	×	○	1～30F
長巻	○	—	×	○	1～30F
一ツ目殺し	○	—	×	○	1～9F/13～30F
三日月刀	○	—	×	○	1～30F
妖刀かまいたち	○	—	×	○	1～30F

盾

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】★★★☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
金の盾	○	—	×	○	1～30F
重装の盾	○	—	×	○	1～30F
地雷ナバリの盾	○	—	×	○	1～30F
青銅甲の盾	○	—	×	○	1～30F
鉄甲の盾	○	—	×	○	1～30F
トドの盾	○	—	×	○	1～30F
ドラゴンシールド	○	—	×	○	1～9F/13～30F
バトルカウンター	○	—	×	○	1～9F/13～30F
皮甲の盾	○	—	×	○	10～12F
風魔の盾	×	—	×	○	10～12F
見切りの盾	○	—	×	○	1～9F/13～30F
木甲の盾	○	—	×	○	10～12F

腕輪

【落】★★★☆☆
【店】—
【変】★★★☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
遠投の腕輪	○	—	×	○	1～30F
会心の腕輪	○	—	×	○	1～9F/13～30F
回復の腕輪	○	—	×	○	1～9F/13～30F
混乱よけの腕輪	○	—	×	○	1～30F
サビよけの腕輪	○	—	×	○	1～30F
しあわせの腕輪	○	—	×	○	1～30F
通過の腕輪	○	—	×	○	1～9F/13～30F
透視の腕輪	○	—	×	○	1～30F
毒よけの腕輪	○	—	×	○	1～30F
ドレインよけの腕輪	○	—	×	○	10～12F
値切りの腕輪	○	—	×	○	1～30F ※1
眠りよけの腕輪	○	—	×	○	1～30F

※1…10～12Fにはフロアに落ちていない

矢

【落】★☆☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	—	×	○	10～12F
銀の矢	×	—	×	○	10～12F

おにぎり

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】★★☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	—	○	○	1～30F 妖怪にぎり親方
おにぎり	○	—	×	○	1～30F
巨大なおにぎり	○	—	×	○	1～9F/13～30F
くさったおにぎり	○	—	×	○	1～30F

草・種

【落】★★★★★
【店】—
【変】★★★★★

道具名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	—	×	○	1～30F
命の草	○	—	×	○	1～30F
弟切草	○	—	×	○	1～30F
雑草	×	—	○	×	畠荒らし系
睡眠草	×	—	○	×	ねむり大根
ちからの草	○	—	×	○	1～30F
毒消し草	○	—	×	○	1～30F
ドラゴン草	○	—	×	○	10～12F
めぐすり草	○	—	×	○	1～30F
薬草	○	—	×	○	1～30F

巻物

【落】★★★☆☆
【店】—
【変】★★☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	—	×	○	1～30F
大部屋の巻物	○	—	×	○	1～30F
おはらいの巻物	○	—	×	○	1～30F
困った時の巻物	○	—	×	○	1～30F
混乱の巻物	○	—	×	○	1～30F
識別の巻物	○	—	×	○	1～30F
真空斬りの巻物	○	—	×	○	1～30F
吸い出しの巻物	○	—	×	○	1～9F/13～30F
地の恵みの巻物	○	—	×	○	1～30F
天の恵みの巻物	○	—	×	○	1～30F
白紙の巻物	○	—	×	○	10～12F
バクスイの巻物	○	—	×	○	1～30F
パワーアップの巻物	○	—	×	○	1～30F
メッキの巻物	○	—	×	○	1～30F

杖

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	—	×	○	1～30F
一時しのぎの杖	○	—	×	○	1～30F
ガイコツまどうの杖	×	—	○	×	ガイコツまどう系
かなしばりの杖	○	—	×	○	1～30F
ころばぬ先の杖	○	—	×	○	1～30F
鈍足の杖	○	—	×	○	1～30F
場所がえの杖	○	—	×	○	1～30F
ふき飛ばしの杖	○	—	×	○	1～30F
身がわりの杖	○	—	×	○	1～30F
雷光の杖	○	—	×	○	1～30F

壺

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
合成の壺	○	—	×	×	10～12F
背中の壺	○	—	×	○	1～30F
倉庫の壺	○	—	×	○	1～30F
トドの壺	○	—	×	○	10～12F
変化の壺	○	—	×	○	1～30F
保存の壺	○	—	×	○	1～30F
やりすごしの壺	○	—	×	×	10～12F

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カゲ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
1～9F	○	○	○		○	○		○	○		○	○	○	○	○		○	○									
10～12F			○	○							○	○	○	○	○		○										
13～30F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○					○		

風来救助のごほうび

各道具の入手確率

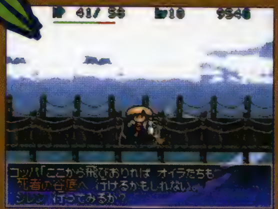
【剣】★★★☆☆　【腕輪】★★☆☆☆　【おにぎり】★★★☆☆　【巻物】★★☆☆☆　【壺】★★☆☆☆
【盾】★★★☆☆　【矢】—　【草・種】★★★★★　【杖】★☆☆☆☆　【肉】★☆☆☆☆

ごほうびデータ

種類	道具名	1～5F	6～9F	10～12F	13～20F	21～25F	26～30F
剣	カタナ	茶	茶	青	茶	茶	茶
	金の剣	青	青	青	青	青	青
	金の剣改			紫	紫	紫	紫
	斬空剣	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	成仏の鎌	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	使い捨ての剣			紫			
	どうたぬき	青	青	青	青	青	青
	どうたぬき改	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	ドラゴンキラー	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	ドラゴンキラー改					紫	紫
	ドレインバスター	紫	紫		紫	紫	紫
	長巻	茶	茶	茶	茶	茶	茶
	一ツ目殺し	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	三日月刀	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	妖刀かまいたち	紫	紫	紫	紫	紫	紫
盾	金の盾	青	青	紫	青	青	青
	重装の盾	茶	茶	青	茶	茶	茶
	地雷ナバリの盾	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	青銅甲の盾	茶	茶	茶	茶	茶	茶
	青銅甲の盾改	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	使い捨ての盾			紫			
	鉄甲の盾	青	青	紫	青	青	青
	トドの盾	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	ドラゴンシールド	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	バトルカウンター	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	皮甲の盾			青			
	皮甲の盾改	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	見かけだおしの盾			紫			
	見切りの盾	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	木甲の盾改	紫	紫	紫	紫	紫	紫
腕輪	遠投の腕輪			紫			
	会心の腕輪			紫			
	回復の腕輪			紫			
	混乱よけの腕輪			青			

種類	道具名	1～5F	6～9F	10～12F	13～20F	21～25F	26～30F
腕輪	サビよけの腕輪			青			
	しあわせの腕輪			青			
	透視の腕輪			紫			
	毒よけの腕輪			青			
	ドレインよけの腕輪			青			
	眠りよけの腕輪			青			
おにぎり	大きいおにぎり	赤	赤	赤	赤	赤	赤
	おにぎり			茶			
	巨大なおにぎり	青	青	青	青	青	青
	特製おにぎり	青	青		青	青	青
草・種草	胃拡張の種	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	命の草	紫	紫		紫	紫	紫
	弟切草	茶	茶	青	茶	茶	茶
	ちからの草	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	どく消し草	青	青	紫	青	青	青
	ドラゴン草			茶			
	復活の草			紫			
	無敵草			紫			
	めぐすり草	青	青	紫	青	青	青
	薬草	青	青	青	青	青	青
巻物	あかりの巻物	青	青	青	青	青	青
	大部屋の巻物	紫	紫		紫	紫	紫
	おはらいの巻物	青	青	茶	青	青	青
	困った時の巻物	紫	紫		紫	紫	紫
	混乱の巻物	紫	紫		紫	紫	紫
	ジェノサイドの巻物			紫			
	識別の巻物	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	真空斬りの巻物	紫	紫		紫	紫	紫
	吸い出しの巻物	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	地の恵みの巻物	紫	紫	青	紫	紫	紫
	天の恵みの巻物	紫	紫	青	紫	紫	紫
	白紙の巻物			紫			
	バクスイの巻物	紫	紫		紫	紫	紫
	パワーアップの巻物	青	青		青	青	青
	メッキの巻物	紫	紫	紫	紫	紫	紫
杖	痛み分けの杖	青	青	青	青	青	青
	一時しのぎの杖	青	青	青	青	青	青
	かなしばりの杖	青	青	青	青	青	青
	ころばぬ先の杖	紫	紫	紫	紫	紫	紫
	鈍足の杖	青	青	青	青	青	青
	場所がえの杖	青	青	青	青	青	青
	ふき飛ばしの杖	青	青	青	青	青	青
	身がわりの杖	青	青	青	青	青	青
	雷光の杖	紫	紫	紫	紫	紫	紫
壺	背中の壺	橙	橙	橙	橙	橙	橙
	変化の壺	青	青	青	青	青	青
	保存の壺	赤	赤	赤	赤	赤	赤
肉	ガマグッチの肉			茶			
	キグニ族の肉			橙			
	デブータの肉			橙			
	パコレプキンの肉			青			

死者の谷底



亡者が集う地に引きずり込まれたペケジ。助けを呼ぶ彼の声を受け、シレンは二面地蔵の谷から決死のダイブを敢行する。

全50F

タイプ	平地・洞窟	店	なし
モンスターハウス	全フロア	宝物庫	なし

死者の谷底の開放

死者の谷底を開放するには、ペケジ関連のイベントを事前にクリアする必要がある。この状態で冒険をやり直すと、渓谷の宿場の宿屋で最初の開放イベントが発生。行方不明となったペケジを助けるべく、二面地蔵の谷から谷底へ行けるようになる。

条件

- エンディング後
- ペケジの加入イベントクリア済
- バンジージャンプイベントクリア済

流れ

渓谷の宿場の宿屋で老婆と話す
▼
冒険をやり直す
▼
渓谷の宿場の宿屋でペケジの声を聞く
▼
冒険をやり直す
→
渓谷の宿場の宿屋でペケジの声を再度聞く
▼
辻うらないとの会話発生
▼
二面地蔵の谷でブタフータと話す
▼
死者の谷底開放

死者の谷底の基礎

魔蝕虫の道や儀式の洞窟と違って、死者の谷底は最下層まで到達しなくてもクリア可能。クリア条件は、ダンジョン内でペケジと話すこととなっている。ペケジは26Fから毎回フロア内のどこかに出現するので、透視の腕輪を装備して素早く捜索したい。なお、この死者の谷底はその名のとおり、幽霊系モンスターが多く徘徊している。挑戦の際は最低でも、剣に「仏」の印がほしいところだ。また、早い段階でレベル2～3のモンスターが出現するので、レベル20前後になってから突入を。ちなみに、一度ペケジを救出すると、以後死者の谷突入時には26F以降に転送の方印が出現。これをふむと地上に戻れるが、透視の腕輪には反応しないので注意。

←クリアだけなら26Fで可能。それ以降へ進むかどうかは、好みで判断しよう。

持っていきたいもの

剣	強さ40以上。印「金」「竜」「仏」「目」「月」を備える剣
盾	強さ40以上。印「金」「竜」「地」「見」を備える盾
道具	透視の腕輪、呪いよけの腕輪、めぐすり草、身がわりの杖、回復の杖、など

特殊モンスターハウス

ポイント 全般

死者の谷底では全フロアに、一ツ目、ゴースト、ドレイン、ドラゴン、スカイ、パワーいずれかの特殊モンスターハウスが出現する可能性がある。しかも、そのどれもがALLタイプ。低階層で最強クラスのモンスターと遭遇してしまうと、勝機は限りなく薄い。身がわりの杖やエーテルデビル系の肉を使うくらいしか確実な対処法はないので、余裕があれば念のために用意しておきたい。

特殊モンスターハウス出現フロア

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	ALL
目	—	—	—	—	1～50F
霊	—	—	—	—	1～50F
吸	—	—	—	—	1～50F
竜	—	—	—	—	1～50F
空	—	—	—	—	1～50F
力	—	—	—	—	1～50F

階段のワナの対処法

ポイント 全般

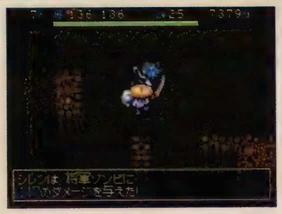
死者の谷底最大の特徴は、全フロアに階段のワナが設置されていること。ふんだ瞬間に別のワナに変わるこのワナは、めぐすり草を使えば階段が本物か偽物か判明する。だが、めぐすり草を毎回使っていてはキリがない。後々まで支障が出るのは呪いのワナだったときなので、階段を見かけたら、呪いよけの腕輪を装備して周囲にモンスターがいないときにふんでみよう。

←呪い以外のワナなら、周囲のモンスターさえいなければ楽に挽回できる。

将軍ゾンビの放置は厳禁

ポイント 序盤

倒すと将軍ゾンビとなって復活する将軍は、1～25Fにかけて長期間出現し続ける。ガンコ戦車やにぎり親方のように、1レベル上がるだけで非常に厄介な相手となるモンスターが死者の谷底には多いので、将軍を倒したら必ず4ターン待機。将軍ゾンビを倒してから次の部屋へ向かうこと。なお、26～50Fでは大将軍が出現するので、同様の手段で大将軍ゾンビを倒していこう。



←薬草や弟切草などを当てても倒せるが、印「仏」の剣のほうが効率的。

ピックアップ

ミストノス

出現フロア：1～4F
HP：50　経験値：300
攻：⚔⚔　防：◉◉

そこそこの攻撃力と防御力はあるが、単体ではそれほど脅威となるモンスターではない。しかし、一度隣接するとその巨大な手で捕まえられ、逃げることができなくなってしまう。モンスターハウスなどではとくに注意が必要。できるかぎり優先的に倒そう。

スカイドラゴン

出現フロア：10～13F
HP：100　経験値：2600
攻：⚔⚔⚔　防：◉◉◉

HP、攻撃力、防御力のすべてが高く、部屋内のどこにいても追尾してくるダメージ40の炎を吐く。経験値は2600と高いので、「竜」の印が備わった剣を用意して積極的に倒しにいこう。炎のダメージを軽減するため、「竜」の印の盾も忘れずに。

クリアか続行かのわかれ目

ポイント 中盤

26～35Fに出現する冥王は、壁抜け移動と倍速2回攻撃両方の能力を備えており、異常な速さでシレンの側までやって来る。攻撃力も高く、この敵との戦いが中盤の難所だ。ただ以降の階層では、冥王より能力・特徴ともに凶悪な者が多く、ここで苦戦するようなら先は知れている。ペケジが登場するのも26Fからなので、冥王との戦いを参考にクリアか続行かを決断したい。

←「仏」の印が効くとはいえ、行動速度が速いため不意を突かれやすい。

貴重な武具を手に入れよう

ポイント 終盤

強敵の猛攻をかいくぐって奥地まで来た者には、相応の報酬がある。41～45&50Fにはゲイズの盾とプリズムの盾が、46～50Fには必中の剣が落ちている可能性があるので、ここまで来たらぜひとも手に入れたい。これらの武具は、ここでしか手に入らない品。杖系モンスターの魔法をすべて10ダメージに変換するプリズムの盾はとくに使える盾なので、根気よく探そう。

←攻撃が必ず当たる必中の剣。これ自体は弱いのでほかの武器に合成を。

ピックアップ

大物荒らし

出現フロア：21～30F	
HP：50	経験値：600
攻：⚔⚔⚔	防：●●●

隣接すると装備品や道具を雑草に変えてくることがある厄介な敵。装備品が雑草にされると致命的なので、遠距離からの攻撃やかなしばりの杖を利用しよう。

吸引老虫

出現フロア：34～41F	
HP：50	経験値：950
攻：⚔⚔⚔	防：●●

ちからを1下げる特殊攻撃を持つ。ただし、隣接しないとこの特殊攻撃は使ってこない。接近戦を挑む場合は「目」や「ド」の印をつけた剣で一撃で倒したい。

メタルアーマー

出現フロア：28～37F	
HP：100	経験値：3600
攻：⚔⚔⚔	防：●●●

セルアーマー系で最強のレベル4モンスター。隣接すると装備している武具を呪いに関係なく弾き飛ばしてくる。攻防ともに優れ、HPも高い強敵だ。

アビスドラゴン

出現フロア：39～50F	
HP：150	経験値：7000
攻：⚔⚔⚔⚔⚔	防：●●●●●

すべての能力が高い強敵。フロア内のどこにでも届く炎を吐くため、見えない場所から炎をくらうことも。「竜」の印のついた武具がないと戦うのは危険だ。

みだれ大根

出現フロア：29～33F	
HP：70	経験値：1300
攻：⚔⚔⚔	防：●●

3マス以内にシレンが入るとキグニの種を投げ、キグニ状態になると毒草を投げ始める。キグニの種や毒草は、はずれると地面に落ちて拾うことができる。

ソードゲータ

出現フロア：46～50F	
HP：100	経験値：2800
攻：⚔⚔⚔	防：●●

能力はほかのモンスターと大差はないが、弱点がなく1ターンに4回攻撃を仕掛けてくるのが脅威となる。ただし、移動は等速なので離れて戦えば問題ない。

死者の谷底 モンスター分布図

モンスター	属性	HP	EXP	1F	2F	3F	4F	5F	6F
				モ	モ	モ	モ	モ	モ
パコレプキーナ	霊 空	45	250	●	●	●			
チェインヘッド	目	50	200	●	●	●			
マスターチキン		50	400	●	●				
ミストノス		50	300	●	●	●	●		
将軍		30	60	●	●	●	●	●	●
エーテルデビル	霊 空	50	30	●	●				
ンバマ		40	250	●	●	●	●	●	●
ドラゴンヘッド	竜	70	650		●	●	●		
ドラゴン	竜 空	90	1300		●	●	●		
スーパーゲイズ	目 催	51	150			●	●	●	●
ミノタウロス		55	400			●	●	●	●
キラーギャザー		60	600			●	●	●	●
逃げピータン	目	5	15			●	●	●	
飛びぴーたん	目	8	50						●
ゲドロ	錆	40	40	●	●	●			
物荒らし		35	250				●	●	●
ガンコ戦車	爆	40	300				●	●	●
カエンポフ	竜 空	40	220				●	●	●
タイガーウホホ		65	550				●	●	●
妖怪にぎり親方		38	200					●	●
マッドレムラス		60	800					●	●

モンスター	特性	HP	EXP	7F	8F	9F	10F	11F	12F	13F	14F
				モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ
飛びぴーたん	目	8	50	●	●	●	●				
カゲウッチー		40	300	●	●	●	●				
ねむり大根	毒	55	500	●	●	●	●				
ノロージョの母	呪	56	600	●	●	●	●				
将軍		30	60	●	●	●	●	●	●	●	● →
天狗師匠		40	150	●	●	●	●	●	●	●	
ンバマ		40	250	●	●	●	●	●	●	●	● →
死神	霊 空	65	700		●	●	●	●			
ファントムデビル	霊 空	50	150		●	●	●	●			
デブーチョ		50	500			●	●	●	●		
ガイコツまおう	霊 杖	60	350			●	●	●	●		
チタンアーマー	霊	80	2000			●	●	●	●		
はくれつウニ	目 爆	80	100			●	●	●	●		
スカイドラゴン	竜 空	100	2600				●	●	●	●	
パパパペンペン	空	45	250					●	●	●	●
オドロ	鋼	70	200					●	●	●	● →
アイアントド	盗	70	150					●	●	●	●
洞窟マムル		5	800						●	●	● →
グレートチキン		60	1500						●	●	● →
エレキロイド		70	1700						●	●	● →
吸引成虫	目 吸	41	700							●	● →

モンスター	特性	HP	EXP
ガンコ戦車	爆	40	300
カエンポフ	竜 空	40	220
タイガーウホホ		65	550
妖怪にぎり親方		38	200
マッドレムラス		60	800

モンスター	特性	HP	EXP	15F	16F	17F	18F	19F	20F	21F	22F
				モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ
大物荒らし		50	600							●	●
				●							
ふんかウニ	目 爆	120	450							●	●
				●	●	●					
イッテツ戦車	爆	50	1800	●	●	●	●	●	●		
タイガーウホーン		80	1300								●
パコレプキング	霊 空	60	750	●	●	●	●	●	●		
				●	●	●	●	●	●	●	●
				●	●	●	●	●	●	●	●
ギガヘッド	目	70	1200	●	●	●	●	●			
ヴェルギノス		70	650	●	●	●	●	●			
メガタウロス		90	1750	●	●	●	●	●			
かすみ仙人	杖	60	1000		●	●	●	●	●		
ヘルキャサー		90	1500		●	●	●	●	●		
ハードレムラス		130	1600		●	●	●	●	●	●	
ミラージュデビル	霊 空	50	400		●	●	●	●	●		
ハイパーゲイズ	目 催	70	800						●	●	●
				●	●	●	●	●	●		
ゴオオポフ	竜 空	80	900						●	●	●
				●							
スルードラゴン	竜	80	1200						●	●	●
				●							
アークドラゴン	竜 空	120	4000						●	●	●

モンスター	HP	EXP	23F	24F	25F	26F	27F	28F	29F	30F
			モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ
大物荒らし	50	600	●	●	●	●	●	●	●	●
ふんかウニ 目 爆	120	450	●	●	●					
フォールギャザー	130	4000								●
タイガーウホーン	80	1300	●	●	●	●	●			
デブートン	70	2100	●	●	●	●	●	●	●	●
将軍	30	60	●	●	●					
天狗開祖	55	400		●	●	●	●	●	●	●
ンバマ	40	250	●	●	●					
ミダレウッチー	60	800				●	●	●	●	●
冥王 霊 空	77	3000				●	●	●	●	●
バイオロイド	80	2800				●	●	●	●	●
大将軍	50	400				●	●	●	●	●
ンバルーン	50	600				●	●	●	●	●
ノロージョの婆 呪	72	1500					●	●	●	●
隠れぴーたん 目	10	300					●	●	●	●
ハイパーゲイズ 目 催	70	800	●	●	●					
メタルアーマー 霊	100	3600						●	●	●
パコレプゴッド 霊 空	80	2300								●
ゴオオポフ 竜 空	80	900	●	●						
みだれ大根 毒	70	1300							●	●
スルードラゴン 竜	80	1200	●	●	●					
チドロ 錆	100	600								●
アークドラゴン 竜 空	120	4000	●	●	●	●	●	●	●	●

31F	32F	33F	34F	35F	36F	37F	38F
モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ

モンスター	HP	EXP
ショーパン	60	400
妖怪にぎり元締	70	1500
ガイコツまてん 霊 杖	75	2000
ミラクルチキン	80	3200
ヘンクツ戦車 爆	80	3500
吸引老虫 目 吸	50	950
ゴゴゴペンペン 空	80	1100
デスヘッド 目	100	3000
ローグトド 盗	100	400
もや仙人 杖	70	2200
ギガタウロス	120	4200
だいふんかウニ 目 爆	200	1100
ヘビーレムラス	150	4200

モンスター	HP	EXP	39F	40F	41F	42F	43F	44F	45F	46F
			モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ	モ
ショーパン	60	400	○	○	○	○	○	○	○	○
フォールギャザー	130	4000	○	○	○	○	○	○	○	○
妖怪にぎり元締	70	1500	○	○	○	○	○	○	○	○
アビスドラゴン 竜 空	150	7000	○	○	○	○	○	○	○	○
ミラクルチキン	80	3200	○	○						
タイガーウホッホ	100	2400						○	○	○
ヘンクツ戦車 爆	80	3500	○	○	○	○	○	○	○	○
吸引老虫 目 吸	50	950	○	○	○					
ふくりゅう 竜	110	3800						○	○	○
ゴゴゴペンペン 空	80	1100	○	○						
アストラルデビル 霊 空	50	700							○	○
デスヘッド 目	100	3000	○	○	○	○	○			
ギタンマムル	6	2000							○	○
バイオロイド	80	2800	○	○	○	○	○	○	○	○
大将軍	50	400	○	○	○	○	○	○	○	○
ンバルーン	50	600	○	○	○	○	○	○	○	○
ローグトド 盗	100	400	○	○	○	○	○	○	○	○
もや仙人 杖	70	2200	○	○	○	○	○	○	○	○
ギガタウロス	120	4200	○	○	○	○	○	○	○	○
ウルトラゲイス 目 催	90	2000		○	○	○	○	○	○	○
デブーゴン	90	3500			○	○	○	○	○	○
チドロ 錆	100	600							○	○
ヘビーレムラス	150	4200	○	○	○	○	○	○		
ソードゲータ	100	2800							○	○

47F
48F
49F
50F
モ
モ
モ
モ

道具一覧

剣

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
必中の剣	○	—	×	×	46～50F
ミノタウロスの斧	×	—	○	×	タウロス系

盾

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
ゲイズの盾	○	—	×	×	41～45F/50F
プリズムの盾	○	—	×	×	41～45F/50F

腕輪

【落】★☆☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
混乱よけの腕輪	○	—	×	○	1～50F
サビよけの腕輪	○	—	×	○	1～50F
毒よけの腕輪	○	—	×	○	1～50F
ドレインよけの腕輪	○	—	×	○	1～50F
眠りよけの腕輪	○	—	×	○	1～50F

おにぎり

【落】★★☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	—	○	○	1～50F 逃げピータン 妖怪にぎり親方
おにぎり	○	—	×	○	1～50F
巨大なおにぎり	×	—	○	×	妖怪にぎり元締
くさったおにぎり	○	—	×	○	1～50F

草・種

【落】★★★☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	—	×	○	1～50F
命の草	○	—	×	○	1～50F
弟切草	○	—	×	○	1～50F
キグニ族の種	×	—	○	×	みだれ大根
雑草	×	—	○	×	畠荒らし系
睡眠草	×	—	○	×	ねむり大根
ちからの草	○	—	×	○	1～50F
毒消し草	○	—	×	○	1～50F
めぐすり草	○	—	×	○	1～50F
薬草	○	—	×	○	1～50F

巻物

【落】★☆☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
大部屋の巻物	×	—	×	○	1～50F
おはらいの巻物	○	—	×	○	1～50F
地の恵みの巻物	○	—	×	○	1～50F
天の恵みの巻物	○	—	×	○	1～50F

杖

【落】★☆☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	—	×	○	1～50F
一時しのぎの杖	○	—	×	○	1～50F
ガイコツまどうの杖	×	—	○	×	ガイコツまどう系
かなしばりの杖	○	—	×	○	1～50F
ころばぬ先の杖	○	—	×	○	1～50F
鈍足の杖	○	—	×	○	1～50F
場所がえの杖	○	—	×	○	1～50F
身がわりの杖	○	—	×	○	1～50F
雷光の杖	○	—	×	○	1～50F

壺

【落】★☆☆☆☆
【店】—
【変】★☆☆☆☆

道具名	落	店	モ	変	対象
背中の壺	○	—	×	○	1～50F
倉庫の壺	○	—	×	○	1～50F
やりすごしの壺	○	—	×	○	1～50F

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カゲ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
1～50F	○				○	○								○			○		○	○					○	○	○

風来救助のごほうび

■ 各道具の入手確率

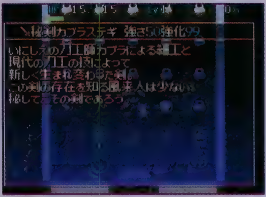
【剣】★☆☆☆☆	【腕輪】★☆☆☆☆	【おにぎり】★☆☆☆☆	【巻物】—	【壺】★★☆☆☆
【盾】★☆☆☆☆	【矢】—	【草・種】★★★☆☆	【杖】★☆☆☆☆	【肉】—

ごほうびデータ

コラム

風来人の間に伝わる伝説の武具を見つけ出せ

風来人なら誰もが憧れる伝説の武具、秘剣カブラステギとラセン風魔の盾。このふたつは、火迅風魔刀同様、もととなる武具を限界まで強化したあと、とある場所に持っていくと、鍛えた武具が変化して入手できる。だが、火迅風魔刀はもとがカタナと判明しているのに対し、秘剣カブラステギとラセン風魔の盾はもとの品自体も謎。もと自体が非常にレアな品だという話だが……。また、このふたつ以外にも入手が難しい武具として、キグニキングの斧、キグニキングの盾が挙げられる。これらは武具としての性能も高いうえ、専用の印まで備えた優秀な品。どちらも儀式の洞窟の深い階層でまれに入手できるのだが、一度や二度の探索で見つかるほど簡単に手に入る品ではない。根気よく探し回ってみよう。



先の２種は、もとの品の印や強化は引き継がないので注意。

キグニ族に伝わる秘宝。宝で思い当たる場所といえば……。

食神のほこら

食神ブフーを奉る石碑に、ある日突然カミナリが落ちた。そこから現れたほこらの中には、一体何が隠されているのか……。

全99F

タイプ	洞窟	店	全フロア
モンスターハウス	全フロア	宝物庫	全フロア

食神のほこらの開放

イベントの中でもとくにボリュームのある「料理人ナオキ（P082参照）」と「ガイバラ先生の新作（P083参照）」、ふたつのクリアが開放イベントの発生条件。ほかのダンジョンと比べるとやや手間のかかる印象はあるが、条件さえ満たしてしまえば竹林の村へ行くだけですぐに挑戦できる。

開放イベント中はほこらのまわりに村人が集まり、このタイミングでしか聞けない会話も発生する。とくに、おかみと話せば食神のほこらにナオキが入ったことを教えてもらえるので、ぜひ話を聞いておきたい。村人と会話せずダンジョン内へ行くこともできるが、その場合2度と食神のほこらに関する話が聞けなくなってしまうので注意すること。

条件

- エンディング後
- ガイバラ先生の新作イベントクリア済
- 料理人ナオキイベントクリア済

流れ

竹林の村に行く
▼
竹林の村北の穴の前でおかみと話す（省略可）
▼
食神のほこら開放

食神のほこらの基礎

食神のほこらは、道具とギタンの持ち込み不可。レベルは継続できるが、道具を持って挑むとその道具が消えてしまうので、大事なものは渓谷の宿場の倉庫などに保管しておくこと。

ダンジョン内では必ず、ブフーの包丁と大きなおにぎりのみを持った状態でスタートする。ここではタウロス系が落とすミノタウロスの斧しかほかの剣が手に入らないので、開始時から一貫してブフーの包丁がメイン武器だ。ブフーの包丁でモンスターを倒せばそのモンスターを高確率で肉にできるので、肉の使い方がダンジョン攻略のカギといえる。なお、26F以降にはナオキが登場し、彼と話せば目的は達成。必ずしも99Fまで行く必要はないので、状況を見極めつつ続行かクリアかを判断しよう。

←肉を食べれば満腹度が10回復する。このため、腹減りで困る心配は少ない。

←ナオキは26Fから登場。彼と話せば正面戦士の肉がもらえ、クリアとなる。

特殊モンスターハウス

ポイント 全般

食神のほこらに出現する特殊モンスターハウスは、一ツ目、ゴースト、ドレイン、泥棒、パワーの5種。階層が深くなるほどそのレベルも上昇し、71Fを超えるとレベル4やALLタイプの特殊モンスターハウスも出現するようになる。食神のほこらでは、モンスターハウス対策に使えそうな杖や巻物は店でしか入手できないので、エーテルデビル系の肉を用意しておきたい。

特殊モンスターハウス出現フロア

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	ALL
目	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F
霊	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F
吸	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F
泥	1～30F	31～60F	―	―	61～99F
力	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F

ボウヤー系の肉で矢を補充

ポイント 全般

ブフーの包丁は強さが3しかなく、まともに戦っては毎回苦戦してしまう。遠距離から相手のHPを削れる矢は、探索の必需品だ。3～5Fのボウヤー、8～10Fのクロスボウヤーか10～13Fのコドモ戦車の肉を手に入れると、それぞれ木の矢、鉄の矢を大量に入手可能。必ずゲットしておこう。ただし、変身した状態では落ちている矢を拾えないので注意しよう。

←床上に落ちず、消えてしまうまで矢を連射。シレンに戻って回収しよう。

弱いモンスターの肉の使い道

ポイント 全般

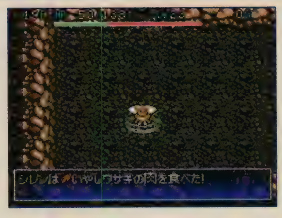
肉には、食べてそのモンスターに変身するという使い道以外にも、生物に当てて対象をその肉のモンスターに変えるという使い方もある。序盤で手に入るマムルや豆山賊といったモンスターの肉は、食べても際立った特殊能力が得られないので、強敵と戦う際の最終手段として利用したい。おにぎり代わりの食料としても使えるので、不用意に捨ててしまわず終盤まで持っておこう。

←経験値が少なくなるので、多用は禁物。一時しのぎとしての利用を。

深手を負ったらいやしウサギの肉

ポイント 全般

食神のほこらの厄介なところは、背中の壺が入手できないこと。そのため回復は薬草か弟切草が主。ケチに頼むという手もあるが、確実性に欠けるのが難点だ。10Fを超えると長期的にいやしウサギが出現するので、自然回復では追いつかないほどのダメージを負ったらこの肉を利用しよう。これなら特技で自身のHPを50回復でき、即座に体勢を立て直せる。



←この肉は回復用。戦闘には不向きなので回復したら変身を解こう。

経験値稼ぎにはカラクロイド系の肉

ポイント 全般

カラクロイド系の肉を食べると、ワナ師状態となってモンスターをワナにはめられるようになる。設置するだけで自動的に敵を攻撃できるうえ、連続でワナをふませると倒した際にもらえる経験値も増加。経験値稼ぎにはうってつけだ。ただし、特技で作り出せるワナはランダム。狙って連鎖を狙うのはほぼ不可能なので、部屋中にワナを敷きつめて運まかせの作戦となる。

←23Fには浮遊系モンスターが出現せず、ワナの効果を存分に活かせる。

快適に移動するために

ポイント 全般

パコレプキン系モンスターや死神、冥王の肉を食べると、壁の中も移動できるようになる。壁の中ならほかのモンスターから攻撃を受けないため、安全にダンジョンを探索可能だ。ただし、同じ壁中移動が可能なモンスターは攻撃してくる。また、壁の中で変身を解くとターン毎に10ダメージを受け、移動も不可能。再度変身しなければそのまま窒息してしまうので気をつけよう。

←壁の中からなら一方的に攻撃可能。死神と冥王なら倍速行動もできる。

ピックアップ

やみふくろう

出現フロア：8～14F	
HP：4	経験値：10
攻：↘	防：◉◉

同じ部屋に入ると周囲1マスしか見えなくなってしまう。肉を食べると敵のときとは逆に、あかりの巻物を使ったようにフロア全体の構造がわかるようになる。

大将アリ

出現フロア：26～35F	
HP：50	経験値：200
攻：↘	防：◉◉

シレンがつるはしで掘れる壁を掘ることができる。肉を食べて特技を選択すると、つるはしと同じ効果を発揮し、壁を掘ることができる。

サーベルゲータ

出現フロア：14～15F	
HP：35	経験値：75
攻：↘↘	防：◉

1ターンに2度の攻撃を仕掛けてくる厄介なモンスター。肉を食べるとモンスターのときとは違い2回攻撃ではなく、3回攻撃を仕掛けることができる。

チキン

出現フロア：—	
HP：4	経験値：1
攻：↘	防：◉

チキン系のモンスターが瀕死になると現す姿。食神のほこらにはおにぎりが落ちていないので、満腹度を100回復できるチキンの肉はとても貴重。

ガイコツまじん

出現フロア：15～18F	
HP：35	経験値：70
攻：↘	防：◉◉

杖を振り混乱、一時しのぎ、変化、ダメージのいずれかの効果がある魔法弾を直線上に放つ。肉を食べた場合は特技を選択すると、同等の効果を持つ杖を振る。

←チキンはこちらから逃げようとするので、ブフーの杖で肉に。

食神のほこら モンスター分布図

	1F	2F	3F	4F	5F	6F
	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	HP	EXP	出現フロア
マムル	5	2	1F〜2F
あなぐらマムル	5	3	1F〜3F
豆山賊	5	3	1F〜3F
ボウヤー	12	6	3F〜5F
おばけ大根 毒	12	7	3F〜4F
ハブーン	17	8	3F〜4F
ガマラ 盗	10	3	3F〜6F
ヤミウッチー	6	7	4F〜5F
ナイフゲータ	14	9	4F〜5F
カラカラペンペン 空	16	12	5F〜6F
妖怪にぎり変化	23	12	5F〜6F
まわるポリゴン 吸	25	15	5F〜6F
鬼面武者	18	15	5F〜6F
ぴーたん 目	5	7	5F〜6F
山賊	12	15	6F
とおせんりゅう 竜	20	18	6F

モンスター	属性	HP	EXP	7F	8F	9F	10F	11F	12F	13F	14F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
ガイコツまどう	霊 杖	21	17	●	●	●					
死の使い	霊 空	23	23	●	●	●					
ちびタンク		28	52							●	●
サーベルゲータ		35	75								●
クロスボウヤー		16	11		●	●	●				
タイガーウッホ		33	35		●	●	●				
ばくだんウニ	目 爆	50	20		●	●	●	●	●	●	
兵隊アリ		20	10		●	●					
ガマラ	盗	10	3	●							
やみふくろう		4	10		●	●	●	●	●	●	●
ガマグッチ	盗	15	10		●	●	●	●	●	●	●
ンドゥバ		30	20		●	●	●	●	●	●	●
カラカラペンペン	空	16	12	●							
ノロージョ	呪	25	40			●	●				
ゲイズ	目 催	18	25				●	●	●	●	
まわるポリゴン	吸	25	15	●							
パコレプキン	霊 空	28	42				●	●	●	●	
鬼面武者		18	15	●							
ドレムラス		40	75				●	●	●	●	●
ぴーたん	目	5	7	●	●	●					
コドモ戦車		25	30				●	●	●	●	
山賊		12	15	●	●						
いやしウサギ		5	8				●	●	●	●	●
とおせんりゅう	竜	20	18	●							
逃げピータン	目	5	15				●	●	●	●	●
パタパタペンペン	空	30	60					●	●	●	●
きり仙人	杖	25	60						●	●	●
パルテノス		30	48						●	●	●

15F	16F	17F	18F	19F	20F	21F	22F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	特徴	HP	EXP	出現階
				15F〜16F
				15F
くねくねハニー	吸	25	35	15F〜16F
めまわし大根	毒	30	50	15F〜16F
ガイコツまじん	霊 杖	35	70	15F〜18F
セルアーマー	霊	35	70	15F〜17F
ゲドロ	錆	40	40	15F〜16F
将軍		30	60	15F〜17F
				15F〜16F
隊長アリ		35	40	15F〜16F
地獄の使者	霊 空	45	130	16F〜19F
チェインヘッド	目	50	400	17F〜20F
マスターチキン		50	400	17F〜19F
ノロージョの姉	呪	33	100	17F〜19F
				15F〜22F
				15F〜16F
ンドゥルー		35	60	17F〜22F
みどりトド	盗	58	30	17F〜21F
山賊親分		40	180	18F〜21F
スーパーゲイズ	目 催	51	150	19F〜22F
カエンボフ	竜 空	40	220	20F〜22F
ミストノス		50	300	20F〜22F
ようまふくろう		7	50	20F〜22F
ガンコ戦車	爆	40	300	21F〜22F
カラクロイド		60	250	21F〜22F
シューベル		15	100	21F〜22F
メンベルス		25	200	21F〜22F
妖怪にぎり親方		38	200	22F
飛びぴーたん	目	8	50	22F

23F / 24F / 25F / 26F / 27F / 28F / 29F / 30F（各階：店モ金）

モンスター	特殊	HP	EXP	出現階
マッドレムラス		60	800	28F〜30F
タイガーウホホ		65	550	28F〜30F
ドラゴンヘッド	竜	70	650	28F〜30F
ドラゴン	竜 空	90	1300	28F〜30F
アイアントド	盗	70	150	30F
ようまふくろう		7	50	23F〜26F
ガンコ戦車	爆	40	300	23F〜24F
カラクロイド		60	250	23F〜24F
シューベル		15	100	23F〜25F
メンベルス		25	200	23F〜25F
妖怪にぎり親方		38	200	23F〜25F
飛びぴーたん	目	8	50	23F〜25F
みの仙人	杖	45	200	23F〜25F
ミノタウロス		55	400	23F〜25F
死神	霊 空	65	700	25F〜30F
ババババペンペン	空	45	250	26F〜30F
ガイコツまおう	霊 杖	60	350	26F〜30F
いやしウサギ		5	8	23F〜30F
ンドゥルー		35	60	23F〜30F
クロムアーマー	霊	65	600	26F〜30F
大将アリ		50	200	26F〜30F
デブーチョ		50	500	28F〜30F

モンスター	HP	EXP	31F	32F	33F	34F	35F	36F	37F	38F
			店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●	●	●	●
キグニ族2	60	80	●	●	●	●	●	●	●	●
ンバマ	40	250	●	●	●	●	●	●	●	●
キラーギャザー	60	600						●	●	●
山賊大親分	60	650						●	●	●
ヴェルギノス	70	650						●	●	●
ギガヘッド 目	70	1200						●	●	●
ふんかウニ 目 爆	120	450						●	●	●
あんこくふくろう	10	200						●	●	●
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			

モンスター	特徴	HP	EXP	39F	40F	41F	42F	43F	44F	45F	46F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
アイアントド	盗	70	150	●	●	●	●	●	●	●	
キグニ族2		60	80	●	●						
ンバマ		40	250	●	●	●	●	●	●	●	●
キラーギャザー		60	600	●	●	●	●	●	●	●	
山賊大親分		60	650	●	●	●					
ヴェルギノス		70	650	●	●						
ギガヘッド	目	70	1200	●	●	●	●	●	●	●	
ふんかウニ	目爆	120	450	●	●	●	●	●	●	●	
あんこくふくろう		10	200	●	●	●	●	●	●	●	
なよなよハニー	吸	40	150		●	●	●	●			
ニシキーン		70	580		●	●	●	●	●	●	
火炎入道3		65	250			●	●	●	●	●	●
うたうポリゴン	吸	80	1000			●	●	●	●	●	
チタンアーマー	霊	80	2000			●	●	●	●	●	
グレートチキン		60	1500								●
スチームロイド		65	900								●
オドロ	錆	70	200								●
ハイパーゲイズ	目催	70	800								●
ノロージョの母	呪	56	600								●
ねむり大根	毒	55	500								●
パコレプキング	霊空	60	750								●

47F 店モ金 | 48F 店モ金 | 49F 店モ金 | 50F 店モ金 | 51F 店モ金 | 52F 店モ金 | 53F 店モ金 | 54F 店モ金

スルードラゴン 竜
HP 80 EXP 1200

吸引成虫 目 吸
HP 41 EXP 700

メガタウロス
HP 90 EXP 1750

ハードレムラス
HP 130 EXP 1600

ベルトーベン
HP 40 EXP 300

ンバルーン
HP 50 EXP 600

いやしウサギ
HP 5 EXP 8

	55F	56F	57F	58F	59F	60F	61F	62F
	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	特性	HP	EXP	55F	56F	57F	58F	59F	60F	61F	62F
グレートチキン		60	1500	○							
スチームロイド		65	900	○							
オドロ	錆	70	200	○							
スルードラゴン	竜	80	1200	○	○	○					
吸引成虫	目 吸	41	700	○							
メガタウロス		90	1750	○	○	○	○	○	○		
ハードレムラス		130	1600	○	○	○	○	○	○		
ベルトーベン		40	300	○							
ンバルーン		50	600	○	○	○	○	○	○	○	○
かすみ仙人	杖	60	1000		○	○	○	○	○		
タイガーウホーン		80	1300		○	○	○	○	○	○	○
スカイドラゴン	竜 空	100	2600		○	○	○	○	○	○	○
いやしウサギ		5	8	○	○	○	○	○	○	○	○
こんとんふくろう		15	650							○	○
くたくたハニー	吸	55	400							○	○
ガイコツまてん	霊 杖	75	2000							○	○
冥王	霊 空	77	3000							○	○
隠れびーたん	目	10	300							○	○

モンスター	HP	EXP	63F 店モ金	64F 店モ金	65F 店モ金	66F 店モ金	67F 店モ金	68F 店モ金	69F 店モ金	70F 店モ金
			●	●	●	●	●	●	●	●
イッテツ戦車 爆	50	1800						●	●	●
ブレイドゲータ	70	1600						●	●	●
エレキロイド	70	1700						●	●	●
デブートン	70	2100						●	●	●
ゴゴゴペンペン 空	80	1100						●	●	●
ノロージョの婆 呪	72	1500						●	●	●
			●	●	●	●	●	●	●	●
			●	●	●					
			●	●	●					
			●	●	●	●	●	●	●	●
			●	●	●					
			●	●	●	●	●	●	●	●
			●	●	●	●	●	●	●	●
			●	●	●	●	●	●	●	●

モンスター	HP	EXP	71F 店モ金	72F 店モ金	73F 店モ金	74F 店モ金	75F 店モ金	76F 店モ金	77F 店モ金	78F 店モ金
こんとんふくろう	15	650			○	○	○	○	○	○
イッテツ戦車 爆	50	1800			○	○	○			
ブレイドゲータ	70	1600			○	○	○			
エレキロイド	70	1700			○	○	○			
デブートン	70	2100			○	○	○			
ゴゴゴペンペン 空	80	1100			○	○	○			
ノロージョの婆 呪	72	1500			○	○	○			
ゴオオポフ 竜 空	80	900			○	○	○	○	○	○
ヘルギャザー	90	1500			○	○	○	○	○	○
デスヘッド 目	100	3000			○	○	○	○	○	○
ンバルーン	50	600			○	○	○	○	○	○
ミラクルチキン	80	3200								○
メタルアーマー [illegible]	100	3600								○
隠れぴーたん 目	10	300			○	○	○			

モンスター	HP	EXP	79F 店モ金	80F 店モ金	81F 店モ金	82F 店モ金	83F 店モ金	84F 店モ金	85F 店モ金	86F 店モ金
			●	●						
デブーゴン	90	3500								●
ヘビーレムラス	150	4200								●
			●	●						
			●	●						
			●	●						
			●	●	●	●	●	●	●	●
			●	●	●	●	●	●	●	
			●	●	●	●	●	●	●	
吸引老虫 目吸	50	950					●	●	●	●
ミダレウッチー	60	800					●	●	●	●
らんぶポリゴン 吸	100	2700					●	●	●	●
ふくりゅう 竜	110	3800					●	●	●	●
ガマドーン 盗	35	300					●	●	●	●
ローグトド 盗	100	400					●	●	●	●

モンスター	特性	HP	EXP	87F	88F	89F	90F	91F	92F	93F	94F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
デブーゴン		90	3500			●	●	●	●	●	●
ヘビーレムラス		150	4200			●	●	●	●	●	●
しわしわハニー	吸	70	900						●	●	●
アークドラゴン	竜 空	120	4000						●	●	●
ショーパン		60	400						●	●	●
妖怪にぎり元締		70	1500							●	●
パコレプゴッド	霊 空	80	2300							●	●
ギガタウロス		120	4200							●	●
ンバルーン		50	600			●	●	●	●	●	●
吸引老虫	目 吸	50	950			●	●				
ミダレウッチー		60	800			●	●				
らんぷポリゴン	吸	100	2700			●	●				
ふくりゅう	竜	110	3800			●	●				
ガマドーン	盗	35	300			●	●				
ローグトド	盗	100	400			●	●				
いやしウサギ		5	8							●	●

95F	96F	97F	98F	99F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

ゴルディノス
HP 100 EXP 1600

ソードゲータ
HP 100 EXP 2800

道具一覧

剣

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
ブフーの包丁	○	○	×	—	1～99F
ミノタウロスの斧	×	×	○	—	タウロス系

盾

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
金の盾	×	○	×	—	1～99F
重装の盾	○	○	×	—	1～99F
地雷ナバリの盾	×	○	×	—	1～99F
青銅甲の盾	○	○	×	—	1～99F
使い捨ての盾	×	○	×	—	1～99F
鉄甲の盾	○	○	×	—	1～99F
トドの盾	×	○	×	—	1～99F
ドラゴンシールド	×	○	×	—	1～99F
バトルカウンター	○	○	×	—	1～99F
皮甲の盾	○	○	×	—	1～99F
見かけだおしの盾	×	○	×	—	1～99F
見切りの盾	×	○	×	—	1～99F
木甲の盾	○	○	×	—	1～99F

腕輪

【落】★☆☆☆☆
【店】★☆☆☆☆
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
遠投の腕輪	○	○	×	—	1～99F
会心の腕輪	○	○	×	—	1～99F
回復の腕輪	○	○	×	—	1～99F
混乱よけの腕輪	○	○	×	—	1～99F
サビよけの腕輪	○	○	×	—	1～99F
しあわせの腕輪	○	○	×	—	1～99F
透視の腕輪	○	○	×	—	1～99F
毒よけの腕輪	○	○	×	—	1～99F
ドレインよけの腕輪	○	○	×	—	1～99F
眠りよけの腕輪	○	○	×	—	1～99F

矢

【落】—
【店】—
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
木の矢	×	×	○	—	ボウヤー
銀の矢	×	×	○	—	ちびタンク
鉄の矢	×	×	○	—	クロスボウヤー コドモ戦車

おにぎり

【落】—
【店】—
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	×	×	○	—	逃げピータン
大きいおにぎり	×	×	○	—	妖怪にぎり親方
おにぎり	×	×	○	—	ぴーたん 妖怪にぎり変化
巨大なおにぎり	×	×	○	—	妖怪にぎり元締

草・種

【落】★★★★★
【店】★★★★☆
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	×	○	×	—	1～99F
命の草	×	○	×	—	1～99F
弟切草	○	○	×	—	1～99F
混乱草	×	×	○	—	めまわし大根
睡眠草	×	×	○	—	ねむり大根
ちからの草	×	○	×	—	1～99F
毒消し草	○	○	×	—	1～99F
毒草	×	×	○	—	おばけ大根
めぐすり草	○	○	×	—	1～99F
薬草	○	○	×	—	1～99F

巻物

【落】—
【店】★★★★★
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
大部屋の巻物	×	○	×	—	1～99F
おはらいの巻物	×	○	×	—	1～99F
識別の巻物	×	○	×	—	1～99F
地の恵みの巻物	×	○	×	—	1～99F
天の恵みの巻物	×	○	×	—	1～99F
メッキの巻物	×	○	×	—	1～99F

杖

【落】★★★☆☆
【店】★★★☆☆
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
ガイコツまどうの杖	×	×	○	—	ガイコツまどう系
しあわせの杖	×	○	×	—	1～99F
場所がえの杖	×	○	×	—	1～99F
ふき飛ばしの杖	×	○	×	—	1～99F
不幸の杖	×	○	×	—	1～99F
ブフーの杖	○	○	×	—	1～99F
身がわりの杖	×	○	×	—	1～99F

壺

【落】★★★★☆
【店】★★★★★
【変】—

道具名	落	店	モ	変	対象
トドの壺	○	×	×	—	1～99F
保存の壺	○	○	×	—	1～99F
魔物のるつぼ	○	○	×	—	1～99F
やりすごしの壺	○	○	×	—	1～99F

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	テロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カゲ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
1～5F	○		○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○				○	○	
6～10F	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○			○	○	
11～99F	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	

風来救助のごほうび

各道具の入手確率

【剣】★　【盾】★　【腕輪】★　【矢】－　【おにぎり】－　【草・種】★★★★★　【巻物】★★★★★　【杖】★★★★　【壺】★★★★★　【肉】－

ごほうびデータ

種類	道具名	1～10F	11～20F	21～25F	26～40F	41～50F	51～60F	61～70F	71～80F	81～90F	91～99F
剣	こん棒改				■	■	■	■	■	■	■
	どうたぬき改									■	■
	長巻改						■	■	■	■	■
	ブフーの包丁				■	■	■	■	■	■	■
盾	金の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	重装の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	地雷ナバリの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	地雷ナバリの盾改		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	青銅甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	青銅甲の盾改						■	■	■	■	■
	使い捨ての盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	鉄甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	トドの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ドラゴンシールド	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ドラゴンシールド改		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	バトルカウンター	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	皮甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	皮甲の盾改		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	見かけだおしの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	見切りの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	木甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	木甲の盾改	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
腕輪	遠投の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	会心の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	回復の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	混乱よけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	サビよけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	しあわせの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	透視の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	毒よけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ドレインよけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	眠りよけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
草・種	胃拡張の種	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	命の草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	弟切草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ちからの草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	毒消し草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	めぐすり草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	薬草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
巻物	あかりの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	大部屋の巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	おはらいの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	地の恵みの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	天の恵みの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	メッキの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
杖	しあわせの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	場所がえの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ふき飛ばしの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	不幸の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ブフーの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	身がわりの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
壺	合成の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	背中の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	保存の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	魔物のるつぼ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

掛軸裏の洞窟

ガイバラが自宅の屋敷で行方不明に？　掛軸裏に隠された秘密の洞窟で、シレンはワナ道の極意に触れる。

全99F

タイプ	洞窟	店	全フロア
モンスターハウス	全フロア	宝物庫	全フロア

掛軸裏の洞窟の開放

食神のほこら同様、ダンジョン開放イベントが始まるのは「料理人ナオキ（P082参照）」と「ガイバラ先生の新作（P083参照）」クリア後。この状態で渓谷の宿場に戻ると宿場の出口に四番弟子が登場し、ガイバラを助けてほしいと告げられる。ただ、ここではまだガイバラの身に何が起こったのか教えてもらえない。真相を知るには、山頂の町のサルヤマと話す必要があるのだ。彼と話せば、ガイバラが壺用の土を取りに行ったまま帰ってこないことがわかり、掛軸裏の洞窟へ挑戦可能となる。

なお、先に魔蝕虫の道の開放（P122参照）に関係している異国の風来人と話していないと、渓谷の宿場に四番弟子が登場しない。まだの場合は魔蝕虫の道開放を優先させよう。

条件

- エンディング後
- ガイバラ先生の新作イベントクリア済
- 料理人ナオキイベントクリア済
- 魔蝕虫の道開放イベント中ではない

流れ

渓谷の宿場出口付近で四番弟子と話す
▼
山頂の町のガイバラ宅でサルヤマと話す
▼
掛軸裏の洞窟開放

掛軸裏の洞窟の基礎

掛軸裏の洞窟は、道具とギタンの持ち込み不可。幸い山頂の町にはあずかり場が設けられているので、挑戦の前に道具を置いていこう。

掛軸裏の洞窟は必ず、ワナ師の腕輪とデロデロのワナを持った状態から始まる。ワナ師の腕輪を装備していると、モンスターをワナにはめることが可能。また、設置されているワナを拾うこともでき、ワナを道具のように扱える。ただ、腕輪装備中は普段どおり剣や矢などでモンスターを倒しても、経験値は1しかもらえないので注意しよう。経験値を稼ぐには、最低でもワナの連鎖数を表す数値が「×1」以上で倒す必要がある。このダンジョンではワナを使った戦略が基本だと肝に銘じておくこと。

←ガイバラは16Fから登場。救出に成功するとうっぷんばらしの壺をもらえる。

特殊モンスターハウス

ポイント 全般

掛軸裏の洞窟の特殊モンスターハウスは、食神のほこらとほぼ同じ。ただ、モンスターハウスには初めから多数のワナが設置されているため、労することなくモンスターを倒せる。ほかのダンジョンと違い、ここのモンスターハウスはお得な場所といえるだろう。入口に丸太のワナなどを設置しておけばモンスターが部屋から出てこず、対策も万全。見かけたら積極的に突入したい。

特殊モンスターハウス出現フロア

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	ALL
目	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F
霊	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F
吸	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F
泥	1～30F	31～60F	—	—	61～99F
力	1～10F	11～40F	41～70F	71～99F	71～99F

主食はくさったおにぎり？

ポイント 全般

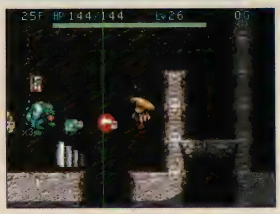
掛軸裏の洞窟にはおにぎり系の道具がまったく落ちておらず、安定して食料を得ることが難しい。デロデロのワナをモンスターに踏ませればくさったおにぎりに変化するので、これで空腹を紛らわせよう。幸いワナ師ならちからが必要なく、副作用で怖いのは混乱と睡眠くらい。食べる前に自身の周囲に移動系のワナを設置し、状態回復までの時間を稼げるようにしておこう。

←部屋の入口に一方通行のワナ。これで敵をシャットアウトできる。

ワナ連鎖で経験値稼ぎ

ポイント 全般

掛軸裏の洞窟を攻略するにあたって覚えておきたいのが、移動系のワナを利用した連鎖。簡単なものなら、木の矢のワナのあとに1歩後退させる形で一方通行のワナを置くだけで、モンスターは何度もワナをふむはめになる。呪いや警報といったワナならダメージがなく、連鎖数だけを伸ばすことも可能だ。最初からあるワナは壊れないので、その近くに移動系のワナを置こう。



←ワナを直線上に配置して最後に移動系。これでも連鎖数を伸ばせる。

一撃必殺のワナを確保しよう

ポイント 全般

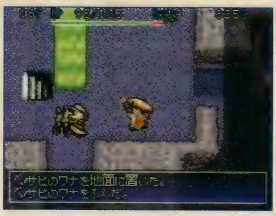
数あるワナのなかでも、デロデロ、空腹、落し穴の3つは、ふんだモンスターを必ず倒せるという効果がある。これらのワナでモンスターを倒しても経験値が入らないため連鎖には利用はできないが、効果は絶大。強敵に追われ手づまりとなったときのために、最低でも1～2個持っておこう。とくにデロデロのワナは、前述のとおり貴重な食料の確保策となる。扱いは大切に。

←モンスターは空腹スイッチで消滅。自分でふむときと効果がかなり違う。

特定のモンスターに効果的なワナ

ポイント 全般

ぬすっトド系は、盗みを行なったあとに転び石のワナをふむと、必ず盗んだ品を落とす。火炎入道は、サビのワナで100ダメージ。コドモ戦車&オヤジ戦車系なら、サビのワナで防御力と速度が半減する。転び石とサビのワナは、特定のモンスターにだけ通常とは違う効果を発揮するので、これらのモンスターが出現するフロアに突入する前に2〜3個そろえておこう。



←サビのワナは通常でも防御力を下げる効果があり、使い勝手がいい。

浮遊系のモンスターをワナにはめるには

ポイント 全般

ヒーポフ系などの空を飛んでいるモンスターには、通常ワナをかけられない。ワナを使った戦略が基本となるこのダンジョンでは非常に厄介な相手だが、ワナがけの巻物を使用することでそれは解消する。17Fと27Fはやや浮遊系モンスターが多いので、これらのフロアで使うと効果的だ。また、効果が1度きりの使い捨てになってしまうが、ワナを投げて直接当てるのも手。

←ワナを投げ続けることでも連鎖は可能。手持ちに余裕があるならぜひ。

敵の援護をしないように

ポイント 全般

一部のモンスターは、特定のワナをふむとレベルがひとつ上昇する。ノロージョ系は呪いのワナ、おどるポリゴン系は空腹スイッチのワナ、妖怪にぎり見習い系はおにぎりのワナでそれぞれレベルが上がるので気をつけよう。ただ、あえてレベルを上げて獲得経験値を多くするというのも手。妖怪にぎり見習い系はおにぎりを当てれば倒せるので、比較的経験値稼ぎに利用しやすい。

←レベルが上がるとHPも回復する。連鎖に組み込んでいるときは注意。

ピックアップ

ばくだんウニ

出現フロア：10〜12F	
HP：50	経験値：20
攻：🗡	防：🛡

残りHPが45%以下になると色が変化して停止し、20%以下になると爆発をするモンスター。爆発は大型地雷と同等の効果。地雷系のワナをふませれば一撃で倒せるが、同系モンスターや地雷そのものの爆風でも誘爆してしまうので注意しよう。

ローグトド

出現フロア：81〜90F	
HP：100	経験値：400
攻：🗡🗡	防：🛡🛡

部屋に落ちている道具を拾って消えるモンスター。道具がない場合はシレンに隣接し所持品を盗んで消える。ワナ師の腕輪を盗まれると掛軸裏の洞窟では致命的となるので、見かけたらデロデロのワナなどで即刻倒すか、呪いのワナなどで能力を封印しよう。

掛軸裏の洞窟 モンスター分布図

1F	2F	3F	4F	5F	6F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	出現階	HP	EXP
マムル	1F〜2F	5	2
妖怪にぎり見習い	1F〜5F	7	4
チンタラ	1F〜3F	8	5
おばけ大根 毒	3F〜4F	12	7
ハブーン	3F〜4F	17	8
ガマラ 盗	3F〜6F	10	3
ミドロ 錆	4F〜6F	10	4
畠荒らし	4F〜6F	18	7
ヒーポフ 竜 空	4F〜6F	15	10
アイアンヘッド 目	5F〜6F	20	23
鬼面武者	5F〜6F	18	15
ぴーたん 目	5F〜6F	5	7
カラカラペンペン 空	5F〜6F	16	12

7F	8F	9F	10F	11F	12F	13F	14F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	特性	HP	EXP	出現階
ゲイズ	目 催	18	25	8F〜12F
ゲドロ	鎖	40	40	14F〜
ガマグッチ	盗	15	10	8F〜9F
ンドゥバ		30	20	8F〜14F〜
ノロージョ	呪	25	40	9F〜11F
ドレムラス		40	75	14F〜
きり仙人	杖	25	60	10F〜12F
マムーン		35	60	10F〜12F
ガマラ	盗	10	3	7F
ばくだんウニ	目 爆	50	20	10F〜11F
コドモ戦車		25	30	10F〜11F
パコレプキン	霊 空	28	42	10F〜12F
アイアンヘッド	目	20	23	7F
いやしウサギ		5	8	10F〜14F〜
鬼面武者		18	15	7F
逃げピータン	目	5	15	10F〜13F
ぴーたん	目	5	7	7F〜9F
デブータ		34	25	11F〜13F
カラカラペンペン	空	16	12	7F〜8F
火炎入道		35	55	11F〜13F
ちゅうチンタラ		17	16	7F〜10F
キグニ族		40	50	11F〜13F
ガイコツまどう	霊 杖	21	17	7F〜9F
セルアーマー	霊	35	70	12F〜14F
兵隊アリ		20	10	7F〜9F
パタパタペンペン	空	30	60	12F〜14F
死の使い	霊 空	23	23	7F〜9F
吸引幼虫	目 吸	23	15	13F〜14F〜
やみふくろう		4	10	7F〜10F
くねくねハニー	吸	25	35	13F〜14F〜
ぬすっトド	盗	45	15	7F〜9F
オヤジ戦車	爆	36	65	13F〜14F〜

モンスター	HP	EXP	15F 店モ金	16F 店モ金	17F 店モ金	18F 店モ金	19F 店モ金	20F 店モ金	21F 店モ金	22F 店モ金
			●	●	●					
ようまふくろう	7	50					●	●	●	●
			●	●						
			●	●	●	●				
ガンコ戦車 爆	40	300							●	●
カラクロイド	60	250							●	●
飛びびーたん 目	8	50							●	●
シューベル	15	100							●	●
メンベルス	25	200							●	●
妖怪にぎり親方	38	200								●
ノロージョの姉 呪	33	100								●
ガイコツまじん 霊 杖	35	70	●	●	●					
サーベルゲータ	35	75	●	●						
ギャザー	36	110	●	●	●	●				
将軍	30	60	●	●	●	●				
地獄の使者 霊 空	45	130	●	●	●					
			●							
チェインヘッド 目	50	200			●	●	●	●	●	●
マスターチキン	50	400			●	●	●	●		
ホノオポフ 竜 空	28	45			●	●	●			
ソドゥルー	35	60			●	●	●	●	●	●
エーテルデビル 霊 空	50	30			●	●	●	●	●	●
みどりトド 盗	58	30			●	●	●	●	●	
おおチンタラ	40	180				●	●	●		
ちびタンク	28	52				●	●	●		
			●	●						
			●	●						
			●							
ミストノス	50	300					●	●	●	
スーパーゲイズ 目 催	51	150					●	●	●	●

モンスター	属性	HP	EXP	出現階
デブーチョ		50	500	27F〜30F
マッドレムラス		60	800	27F〜30F
ドラゴンヘッド	竜	70	650	27F〜30F
ドラゴン	竜 空	90	1300	27F〜30F
ガンコ戦車	爆	40	300	23F〜24F
カラクロイド		60	250	23F
飛びびーたん	目	8	50	23F〜25F
シューベル		15	100	23F〜25F
メンベルス		25	200	23F〜25F
妖怪にぎり親方		38	200	23F〜25F
ノロージョの姉	呪	33	100	23F〜24F
みの仙人	杖	45	200	23F〜25F
ミノタウロス		55	400	23F〜26F
パコレプキーナ	霊 空	45	250	23F〜25F
おどるポリゴン	吸	60	300	23F〜25F
ンドゥルー		35	60	23F〜30F
エーテルデビル	霊 空	50	30	23F〜26F
タイガーウホホ		65	550	25F〜30F
ガイコツまおう	霊 杖	60	350	26F〜29F
バババペンペン	空	45	250	26F〜28F
大将アリ		50	200	26F〜30F
死神	霊 空	65	700	26F〜29F
吸引虫	目 吸	32	300	30F
なよなよハニー	吸	40	150	30F
火炎入道2		50	90	30F
キグニ族2		60	80	30F
アイアントド	盗	70	150	30F

店 モ 金

モンスター	HP	EXP	31F	32F	33F	34F	35F	36F	37F	38F
			店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●			
			●	●	●	●	●	●	●	●
とくだいチンタラ	60	650			●	●	●	●		
ンバマ	40	250			●	●	●	●	●	●
ニシキーン	70	580								●
ヴェルギノス	70	650								●
ギガヘッド 目	70	1200								●
チタンアーマー	80	2000								●
ファントムデビル 空	50	150								●
			●	●	●	●	●			

モンスター	特性	HP	EXP	39F 店モ金	40F 店モ金	41F 店モ金	42F 店モ金	43F 店モ金	44F 店モ金	45F 店モ金	46F 店モ金
うたうポリゴン	吸	80	1000					●	●	●	
あんこくふくろう		10	200					●	●	●	
吸引成虫	目 吸	41	700								●
ねむり大根	毒	55	500								●
オドロ	錆	70	200								●
ハイパーゲイズ	目 催	70	800								●
スルードラゴン	竜	80	1200								●
パコレプキング	霊 空	60	750								●
アイアントド	盗	70	150			●	●	●	●	●	
ンバマ		40	250			●	●	●	●	●	●
ニシキーン		70	580			●	●	●	●	●	
ヴェルギノス		70	650	●	●						
ギガヘッド	目	70	1200			●	●	●	●	●	
チタンアーマー	霊	80	2000			●	●	●	●	●	
ファントムデビル	霊 空	50	150			●	●	●	●	●	
スチームロイド		65	900					●	●	●	
ふんかウニ	目 爆	120	450					●	●	●	
ノロージョの母	呪	56	600					●	●	●	

47F	48F	49F	50F	51F	52F	53F	54F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

いやしウサギ
HP 5 EXP 8

かすみ仙人 杖
HP 60 EXP 1000

グレートチキン
HP 60 EXP 1500

タイガーウホーン
HP 80 EXP 1300

ハードレムラス
HP 130 EXP 1600

ガマゴン 盗
HP 25 EXP 100

ンバルーン
HP 50 EXP 600

モンスター	印	HP	EXP	55F	56F	57F	58F	59F	60F	61F	62F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
スカイドラゴン	竜空	100	2600		●	●	●	●	●	●	●
ベルトーベン		40	300		●	●	●	●	●		
エレキロイド		70	1700							●	●
冥王	霊空	77	3000							●	●
隠れぴーたん	目	10	300							●	●
こんとんふくろう		15	650							●	●
オドロ	鎖	70	200	●							
スルードラゴン	竜	80	1200	●							
いやしウサギ		5	8	●	●	●	●	●	●	●	●
かすみ仙人	杖	60	1000	●							
グレートチキン		60	1500	●	●	●	●	●	●		
タイガーウホーン		80	1300	●	●	●	●	●	●		
ハードレムラス		130	1600	●	●	●	●	●	●		
ガマゴン	盗	25	100	●							
ンバルーン		50	600	●	●	●	●	●	●	●	●
大物荒らし		50	600		●	●	●	●	●	●	●
くたくたハニー	吸	55	400		●	●	●	●	●		
メガタウロス		90	1750		●	●	●	●	●	●	●

63F	64F	65F	66F	67F	68F	69F	70F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	属性	HP	EXP
イッテツ戦車	爆	50	1800
ブレイドゲータ		70	1600
デブートン		70	2100
ガイコツまてん	霊 杖	75	2000
ゴオオポフ	竜 空	80	900

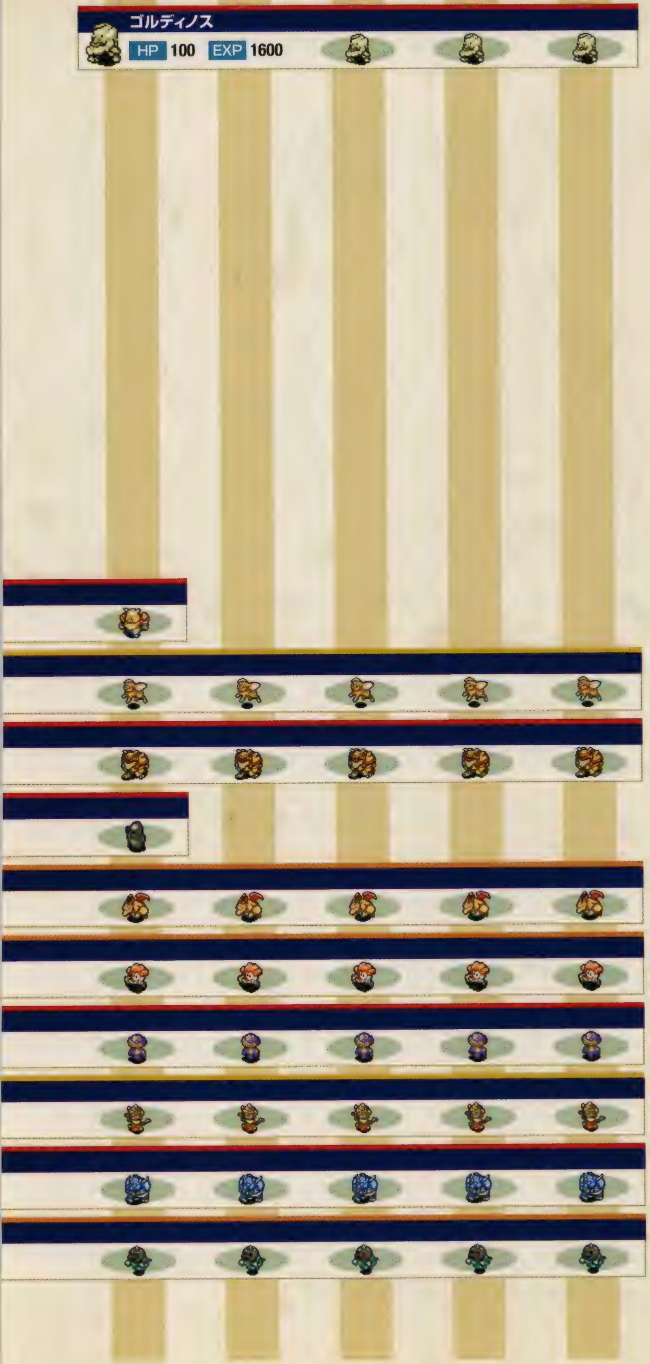
モンスター	HP	EXP	71F 店モ金	72F 店モ金	73F 店モ金	74F 店モ金	75F 店モ金	76F 店モ金	77F 店モ金	78F 店モ金
ミラクルチキン	80	3200						●	●	●
メタルアーマー 霊	100	3600						●	●	●
隠れぴーたん 目	10	300	●	●	●	●	●			
こんとんふくろう	15	650	●	●	●	●	●	●	●	●
イッテツ戦車 爆	50	1800	●	●	●	●	●			
ブレイドゲータ	70	1600	●	●	●	●	●			
デブートン	70	2100	●	●	●	●	●			
ガイコツまてん 霊 杖	75	2000	●	●	●	●	●			
ゴオオポフ 竜 空	80	900	●	●						
ヘルギャザー	90	1500	●	●	●	●	●	●	●	●
デスヘッド 目	100	3000	●	●	●	●	●	●	●	●
大将軍	50	400	●	●	●	●	●	●	●	●
ンバルーン	50	600	●	●	●	●	●	●	●	●
大物荒らし	50	600	●	●	●	●	●	●	●	●
ノロージョの婆 呪	72	1500	●	●	●	●	●	●	●	●
ゴゴゴペンペン 空	80	1100			●	●	●	●	●	●

79F	80F	81F	82F	83F	84F	85F	86F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	HP	EXP
吸引老虫 目 吸	50	950
ミダレウッチー	60	800
ふくりゅう 竜	110	3800
らんぶポリゴン 吸	100	2700
ガマドーン 盗	35	300
ローグトド 盗	100	400
デブーゴン	90	3500
ヘビーレムラス	150	4200

モンスター	種別	HP	EXP	87F	88F	89F	90F	91F	92F	93F	94F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
吸引老虫	目 吸	50	950	●	●	●	●				
ミダレウッチー		60	800	●	●	●	●				
ふくりゅう	竜	110	3800	●	●	●	●				
らんぶポリゴン	吸	100	2700	●	●	●	●				
ガマドーン	盗	35	300	●	●	●	●				
ローグトド	盗	100	400	●	●	●	●				
デブーゴン		90	3500	●	●	●	●	●	●	●	●
いやしウサギ		5	8					●	●	●	●
ヘビーレムラス		150	4200	●	●	●	●	●	●	●	●
しわしわハニー	吸	70	900				●	●	●	●	●
アークドラゴン	竜 空	120	4000				●	●	●	●	●
ショーパン		60	400				●	●	●	●	●
妖怪にぎり元締		70	1500					●	●	●	●
ンバルーン		50	600	●	●	●	●	●	●	●	●
ギガタウロス		120	4200					●	●	●	●
パコレプゴッド	霊 空	80	2300					●	●	●	●

95F	96F	97F	98F	99F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金



道具一覧

剣

【落】★1 【店】★★2 【変】★★2

道具名	落	店	モ	変	対象
カタナ	○	○	×	○	1～99F
こん棒	○	○	×	○	1～99F ※1
つるはし	○	×	×	○	1～99F
どうたぬき	○	○	×	○	1～99F
長巻	○	○	×	○	1～99F
ミノタウロスの斧	×	×	○	×	タウロス系

※1…6～99Fの店では売られない

盾

【落】★1 【店】★★2 【変】★★2

道具名	落	店	モ	変	対象
金の盾	×	○	×	○	1～99F
重装の盾	○	○	×	○	1～99F
地雷ナバリの盾	○	○	×	○	1～99F
青銅甲の盾	○	○	×	○	1～99F
使い捨ての盾	×	○	×	○	1～99F
鉄甲の盾	○	○	×	○	1～99F
トドの盾	×	○	×	○	1～99F
ドラゴンシールド	×	○	×	○	1～99F
バトルカウンター	○	○	×	○	1～99F
皮甲の盾	○	○	×	○	1～99F
見かけだおしの盾	×	○	×	○	1～99F
見切りの盾	×	○	×	○	1～99F
木甲の盾	○	○	×	○	1～99F

腕輪

【落】★1 【店】★1 【変】★1

道具名	落	店	モ	変	対象
ワナ師の腕輪	○	○	×	○	1～99F

矢

【落】★1 【店】★1 【変】★1

道具名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	○	×	○	1～99F
銀の矢	×	○	○	○	1～99F ちびタンク
鉄の矢	×	○	○	×	1～99F コドモ戦車

おにぎり

【落】― 【店】★★2 【変】―

道具名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	×	○	○	×	1～99F 逃げピータン 妖怪にぎり親方
おにぎり	×	×	○	×	ぴーたん

道具名	落	店	モ	変	対象
巨大なおにぎり	×	○	○	×	1～99F 妖怪にぎり元締

草・種

【落】★★★★4 【店】★★★★4 【変】★★★★★5

道具名	落	店	モ	変	対象
命の草	○	○	×	○	1～99F
弟切草	○	○	×	○	1～99F
雑草	×	×	○	×	畠荒らし系
睡眠草	×	×	○	×	ねむり大根
ちからの草	○	○	×	○	1～99F
毒消し草	○	○	×	○	1～99F
毒草	×	×	○	×	おばけ大根
薬草	○	○	×	○	1～99F

巻物

【落】★★★★4 【店】★★★★4 【変】★★★★★5

道具名	落	店	モ	変	対象
あかりの巻物	○	○	×	○	1～99F
大部屋の巻物	○	○	×	○	1～99F
おはらいの巻物	○	○	×	○	1～99F
識別の巻物	○	○	×	○	1～99F
自爆の巻物	○	○	×	○	1～99F
地の恵みの巻物	○	○	×	○	1～99F
天の恵みの巻物	○	○	×	○	1～99F
メッキの巻物	×	○	×	×	1～99F
モンスターハウスの巻物	○	○	×	○	1～99F
連鎖の巻物	○	○	×	○	1～99F
ワナがけの巻物	○	○	×	○	1～99F
ワナの巻物	○	○	×	○	1～99F

杖

【落】★★2 【店】★★2 【変】★★★3

道具名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	○	×	○	1～99F
ガイコツまどうの杖	×	×	○	×	ガイコツまどう系
加速の杖	○	○	×	○	1～99F
かなしばりの杖	○	○	×	○	1～99F
場所がえの杖	○	○	×	○	1～99F
ふき飛ばしの杖	○	○	×	○	1～99F

壺

【落】★★2 【店】★★★3 【変】★★2

道具名	落	店	モ	変	対象
背中の壺	○	○	×	○	1～99F
変化の壺	○	○	×	○	1～99F
保存の壺	○	○	×	○	1～99F
やりすごしの壺	○	○	×	○	1～99F

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カゲ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
1～3F	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
4～20F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

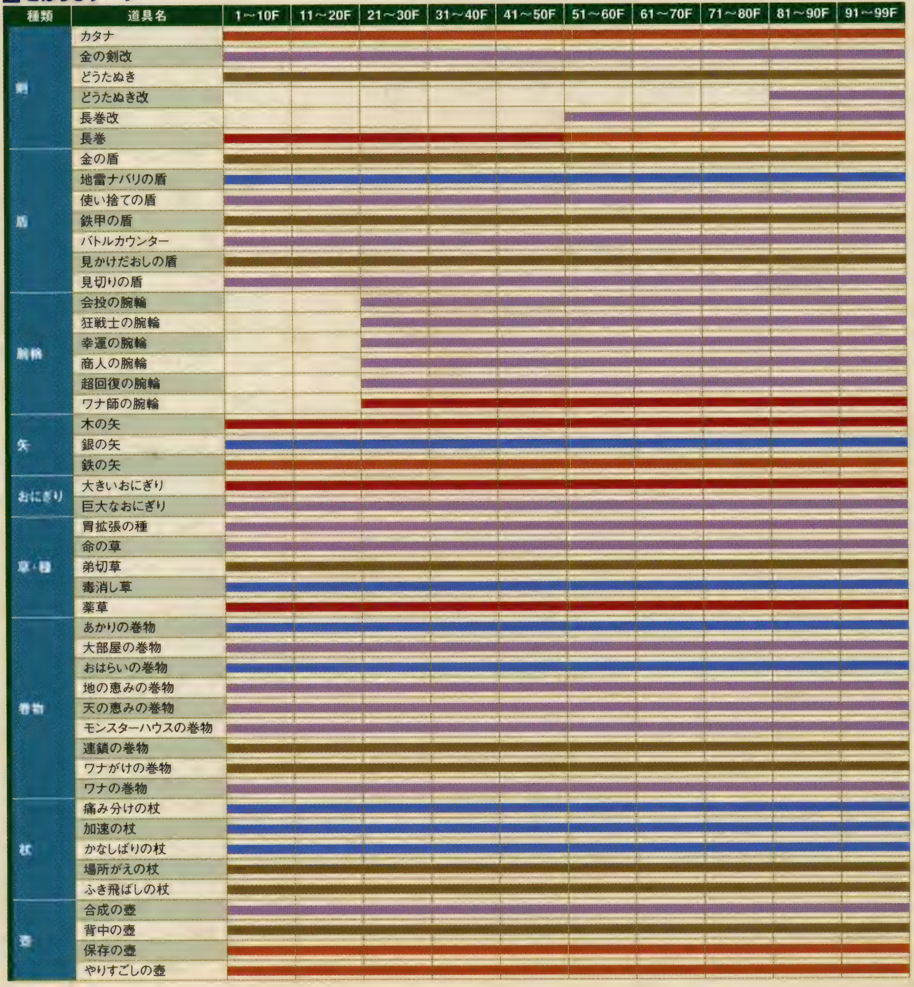
フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カゲ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
21～23F	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
24～40F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
41～45F	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
46～60F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
61～70F	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
71～89F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	
90～99F	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

風来救助のごほうび

各道具の入手確率

【剣】★★☆☆☆　【腕輪】★☆☆☆☆　【おにぎり】★☆☆☆☆　【巻物】★★★★☆　【壺】★★★☆☆
【盾】★★☆☆☆　【矢】★☆☆☆☆　【草・種】★★★★☆　【杖】★★☆☆☆　【肉】—

ごほうびデータ



フェイの最終問題

いくつものダンジョンを制覇したシレンの前に、フェイから最後の問題が出される。長い洞窟を抜けた先で待つものとは……。

全 99 F

タイプ	洞窟	店	全フロア
モンスターハウス	全フロア	宝物庫	全フロア

フェイの最終問題の開放

フェイの最終問題に挑戦するためには右記のように、まずフェイの問題をすべてクリアしておく必要がある。食神のほこらと掛軸裏の洞窟に関しては、1度入るだけで条件は達成されるため、さほど困難ではないはずだ。それよりも注意しておきたいのが、掛軸裏の洞窟進入後にフェイと話してワナ回収の説明を受けたあと、冒険をやり直しておかなければならない点。意外と見落としやすいので注意しておこう。条件さえ満たせば、以降はフェイと話すか直接ダンジョン館の扉の中へ入ることでいつでも挑戦可能となる。

条件

- エンディング後
- フェイの問題全問クリア済
- 食神のほこら進入済
- 掛軸裏の洞窟進入済
- 掛軸裏の洞窟進入後、フェイと話し1回冒険をやり直している

フェイの最終問題の基礎

フェイの最終問題は、道具とギタンの持ち込み不可という条件に加え、レベルも1に戻される。ちからの草や命の草の効果も消されるため、冒険は常に0からのスタート。最初の所持品は大きいおにぎり1個だけで、ダンジョン内はほぼ、落ちている道具と自身の力だけを頼りに進まなければならない。これまで培ったテクニックと知識、そして少々の運がこのダンジョンでは試されるのだ。

フェイの最終問題をクリアするのに必要不可欠なのは、道具の識別眼。識別の巻物や壺を手に入れるまで未識別のまま放置できるほどの余裕はなく、自力での識別がここでの基本だ。一度名前をつけた道具は、以降で同じ品を拾った際もその名前が反映されるため、早い段階で識別を終えるほどのちの探索が楽になる。杖と壺はとくに利用機会が多いので、P054で識別方法を熟知しておこう。

特殊モンスターハウス

ポイント 全般

フェイの最終問題では、全フロアですべての特殊モンスターハウスが出現する可能性がある。51F以降に出現するレベル4やALLタイプも脅威だが、持ち物がそろっていない1～10Fあたりでモンスターハウスに遭遇するのも苦しいところ。部屋の外から入口付近の様子を確認し、そこがモンスターハウスかどうかを調べるくらいしか対処法はない。不用意なダッシュは厳禁だ。

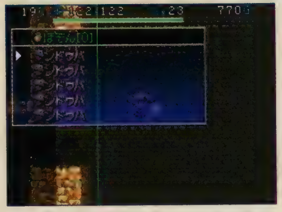
特殊モンスターハウス出現フロア

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	ALL
目	1～10F	11～25F	26～50F	51～99F	51～99F
霊	1～10F	11～25F	26～50F	51～99F	51～99F
吸	1～10F	11～25F	26～50F	51～99F	51～99F
竜	1～25F	26～45F	71～80F	81～99F	71～99F
泥	1～10F	11～30F	—	—	31～99F
空	1～20F	21～70F	71～99F	—	71～99F
力	1～10F	11～25F	26～50F	51～99F	51～99F

拾った道具は保存の壺へ

ポイント 全般

フェイの最終問題では、5F以降から99FまでンドゥバＮ系モンスターが出現する。うまく4Fまでに保存の壺を入手できたら、5F以降は拾った道具を壺へ入れ、次フロアで壺から取り出そう。こうすることで最終的には壺がンドゥバでいっぱいになり、壺ごと投げ捨てれば不意打ちをくらわずにすむ。盾が貧弱でとにかくダメージを受けたくないときなどは、とくに有効だ。

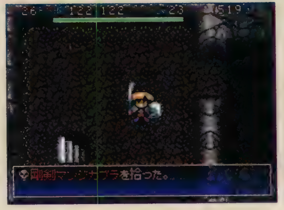


⬅保存の壺にあふれかえるンドゥバ。水路などに投げ捨ててしまおう。

ここでしか買えない識別の腕輪

ポイント 全般

21F以降に出現した店では、まれに識別の腕輪が売られることがある。これを装備して道具を拾えば、その道具が自動的に識別。自力の識別では限界があるので、ぜひとも入手しておきたい。ただ、値段は30000Gと高価なので、ここまでにギタンを稼いでおくこと。ちなみに、これだけの値段がついてる腕輪は識別の腕輪だけ。腕輪自体が未識別でも、確実に正体がわかる。



⬅自力の識別で怖いのが、装備品の呪い。だが、これさえあれば問題なし。

ピックアップ

死の使い

出現フロア：6～8F
HP：23 **経験値**：23
攻：🗡 **防**：🛡

攻撃力、防御力ともにそれほど高くはないが、倍速1回攻撃が可能なため、逃げることが難しい。被害が広がる前に倒したいので、武器が貧弱なら薬草や弟切草を投げつけよう。回復の杖の魔法弾でも一撃で倒せるため、持っているならぜひ使いたい。

ちびタンク

出現フロア：18～20F
HP：28 **経験値**：52
攻：🗡🗡 **防**：🛡

射程距離が無限の銀の矢を撃ってくるモンスター。倍速1回攻撃が可能なうえに距離を取って攻撃しようとするため、一方的にねらい撃ちされやすい。鈍足やかなしばりの杖があれば対処は簡単だが、それらがないなら、被弾覚悟で距離をつめよう。

36Fでモンスターが一変

ポイント 中盤

ここまでは徐々に出現モンスターが変わってきたが、36Fになると一気に出現モンスターが変化。キグニ族3やギガヘッドといった、攻撃力の高いモンスターが現れ始める。盾の強さにもよるが、この辺りで200程度のHPがほしいところだ。レベルが35前後あれば大体この値になるので、持っている印で弱点を突けるモンスター相手に、できるだけ経験値を稼いでおこう。

←ドラゴン系や幽霊系は経験値が高く、「竜」「仏」の印があれば効率的。

46〜60Fが中盤戦の山場

ポイント 中盤

46〜60Fには、吸引成虫やねむり大根といった特殊攻撃が厄介な相手と、ブレイドゲータやメガタウロスのように単純に能力が高い相手が混在している。とくに51Fからは一度に17種ものモンスターが出現する可能性があり、戦いが一気に激化する。ここまでくれば、杖や巻物もある程度そろっているはずなので、直接攻撃よりも道具を活かした戦いに切り替えたい。

←特殊攻撃が怖い相手には封印、能力が高い相手には痛み分けが有効。

過去に使った道具が再び

ポイント 中盤

51F以降に出現した店では、食神のほこらで使ったブフーの包丁と掛軸裏の洞窟で使ったワナ師の腕輪が販売されることがある。それぞれのダンジョンで覚えた攻略法をここでも利用できるので、見かけたらぜひ購入したい。なお、ブフーの包丁は3300G(強化+1ごとに+25G)、ワナ師の腕輪は5000G。装備時のグラフィックで見わけがつくため、買い間違いはないはず。

←購入する前でも装備は可能。ワナ師の腕輪は装備すると服が赤くなる。

ピックアップ

チタンアーマー

出現フロア：36〜40F	
HP：80	経験値：2000
攻：3	防：2

隣接時に、シレンが装備している剣や盾、腕輪を弾き飛ばす特殊能力を持っている。攻撃力も意外と高いので、盾を飛ばされると非常に危険。遠距離からダメージを与えておこう。幽霊系なので、薬草や弟切草、回復の杖などを利用して倒すのもいい。

ギタンマムル

出現フロア：56〜65F	
HP：6	経験値：2000
攻：4	防：5

HPは少ないものの、攻撃力と防御力が高い相手。とくに防御力の高さは全モンスター中最高クラスで、ほとんど1ダメージしか与えられない。ただ、倒せば必ず2000ギタン落とすうえに、もらえる経験値も豊富。ドラゴン草があればぜひ使おう。

終盤の出現モンスターはほぼレベル4

ポイント 終盤

66Fを越えると、出現モンスターはほとんどがレベル4の最強種ばかりとなる。中でも厄介なのが、80〜99Fと長い期間出現するもや仙人。使用する変な呪文は距離無制限で壁も貫通するため、フロアのどこにいても的になる可能性がある。消え去り草やエーテルデビル系の肉を持っているなら積極的に使用。でなければ、身がわりの杖で呪文のねらいをそらしたい。

←レベル4モンスターはこれ以上レベルが上がらない。同士討ちを誘おう。

最後の関門　階段のワナ

ポイント 終盤

フェイの最終問題ラストに待ち受けている難題は、死者の谷底にもあった階段のワナ。90Fから出現するこのワナに備えて、めぐすり草かワナ師の腕輪を必ず準備しておこう。ここで階段のワナにかかってしまうと、最悪の場合睡眠ガスのワナが発動。さすがにレベル4モンスターたちの集中攻撃を浴びると生き残れる確率は低いので、最後まで気を抜かずに進むこと。

←ここまで来たら、戦いよりも移動優先。階段を見つけたら即次フロアへ。

ピックアップ

デスヘッド

出現フロア：71〜80F	
HP：100	経験値：3000
攻：	防：

2マス先まで攻撃できるため、待ちかまえての先制攻撃をねらうことができない。攻撃力がかなり高いので、防御力に不安があるなら逃げることも考えよう。

ヘビーレムラス

出現フロア：85〜99F	
HP：150	経験値：4200
攻：	防：

体当たりでこちらを吹き飛ばす特殊能力を持つ。ダメージは大きくないが、吹き飛ばされると持ち物をばらまくことがあるので、壁を背にして戦おう。

ミラクルチキン

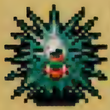
出現フロア：76〜85F	
HP：80	経験値：3200
攻：	防：

強力な特殊能力はないが、倍速2回攻撃というだけで厄介。接近されると被害は増すばかりなので、遠距離攻撃で接近される前にHPを削っておきたい。

ギガタウロス

出現フロア：91〜99F	
HP：120	経験値：4200
攻：	防：

防御力はそれほど高くないが、それを補って余る攻撃力を誇る。ときおり痛恨の一撃を放つので、普段より残りHPには余裕を持たせて戦いたい。



だいふんかウニ

出現フロア：80〜90F	
HP：200	経験値：1100
攻：	防：

フェイの最終問題に出現するモンスター中、No.1のHPを持つモンスター。HPが20%以下になると爆発するので、トドメは矢などで行なうこと。

ゴルディノス

出現フロア：95〜99F	
HP：100	経験値：1600
攻：	防：

一度隣接すると捕まえられ、逃げ出すことが不可能となる。どうしても離れたい場合は、ふき飛ばしの杖を利用するか、状態異常で能力を封じよう。

フェイの最終問題 モンスター分布図

モンスター	能力	HP	EXP	1F 店モ金	2F 店モ金	3F 店モ金	4F 店モ金	5F 店モ金	6F 店モ金
マムル		5	2	●	●				
あなぐらマムル		5	3	●	●	●			
妖怪にぎり見習い		7	4		●	●			
ヤミウッチー		6	7			●	●	●	
おばけ大根	毒	12	7			●	●		
ボウヤー		12	6			●	●		
ぴーたん	目	5	7			●	●	●	●
ガマラ	盗	10	3			●	●	●	●
カラカラペンペン	空	16	12				●	●	●
妖怪にぎり変化		23	12				●	●	●
鬼面武者		18	15				●	●	
クロスボウヤー		16	11					●	●
アイアンヘッド	目	20	23					●	●
とおせんりゅう	竜	20	18					●	●
畠荒らし		18	7					●	●
ンドゥバ		30	20					●	●
ゲイズ	目 催	18	25						●
ガイコツまどう	霊 杖	21	17						●
死の使い	霊 空	23	23						●

モンスター	HP	EXP	7F	8F	9F	10F	11F	12F	13F	14F
			店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
まわるポリゴン 吸	25	15	●	●	●					
火炎入道	35	55					●	●	●	
タウロス	28	35		●	●	●				
キグニ族	40	50					●	●	●	
タイガーウッホ	33	35		●	●	●				
きり仙人 杖	25	60						●	●	●
ばくだんウニ 目 爆	50	20		●	●	●				
セルアーマー 霊	35	70						●	●	●
兵隊アリ	20	10		●	●	●	●	●	●	●
やみふくろう	4	10		●	●	●	●	●	●	
			●	●	●					
マムーン	35	60						●	●	●
			●							
小僧天狗	10	5		●	●	●				
コドモ戦車	25	30							●	●
ガマグッチ 盗	15	10		●	●	●	●	●	●	●
ぬすっトド 盗	45	15		●	●	●	●	●		
ホノオポプ 竜 空	28	45							●	●
ノロージョ 呪	25	40				●	●	●		
めまわし大根 毒	30	50								●
			●							
パコレプキン 霊 空	28	42				●	●	●	●	
デブータ	34	25				●	●	●		
			●							
オヤジ戦車 爆	36	65				●	●	●		
ガイコツまじん 霊 杖	35	70								●
いやしウサギ	5	8				●	●	●	●	●
			●	●	●	●	●	●	●	●
			●	●						
逃げピータン 目	5	15				●	●	●	●	●
			●	●						
吸引幼虫 目 吸	23	15					●	●		
			●	●						
パルテノス	30	48					●	●	●	

モンスター	特性	HP	EXP	15F	16F	17F	18F	19F	20F	21F	22F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
くねくねハニー	吸	25	35	●	●						
ノロージョの姉	呪	33	100			●	●	●			
シューベル		15	100							●	●→
サーベルゲータ		35	75	●	●						
マスターチキン		50	400			●	●	●	●		
メンベルス		25	200							●	●→
きり仙人	杖	25	60	●							
妖怪にぎり親方		38	200								●→
ギャザー		36	110	●	●						
正面戦士		25	180			●	●	●	●		
ドレムラス		40	75	●	●	●	●				
ゲドロ	錆	40	40	●	●						
みどりトド	盗	58	30			●	●	●			
マムーン		35	60	●							
ちびタンク		28	52				●	●	●		
コドモ戦車		25	30	●							
カラス天狗		25	20					●	●	●	
将軍		30	60	●	●	●	●				
ミストノス		50	300						●	●	●
ホノオポフ	竜空	28	45	●							
ようまふくろう		7	50						●	●	●→
めまわし大根	毒	30	50	●							
飛びぴーたん	目	8	50						●	●	●→
隊長アリ		35	40	●	●	●	●	●	●	●	●→
エーテルデビル	霊空	50	30	●	●	●	●	●	●	●	●→
ガイコツまじん	霊杖	35	70	●	●						
ガンコ戦車	爆	40	300							●	●→
いやしウサギ		5	8	●	●	●	●	●	●	●	●→
ンドゥルー		35	60	●	●	●	●	●	●	●	●→
逃げピータン	目	5	15	●	●	●	●	●			
スーパーゲイズ	目催	51	150							●	●→
地獄の使者	霊空	45	130		●	●	●	●			
カラクロイド		60	250							●	●→
チェインヘッド	目	50	200		●	●	●	●	●	●	

モンスター	HP	EXP	23F 店モ金	24F 店モ金	25F 店モ金	26F 店モ金	27F 店モ金	28F 店モ金	29F 店モ金	30F 店モ金
			●	●	●					
大将アリ	50	200				●	●	●	●	●
			●	●	●					
デブーチョ	50	500					●	●	●	●
			●	●	●					
マッドレムラス	60	800					●	●	●	●
みの仙人 杖	45	200	●	●	●					
ドラゴンヘッド 竜	70	650					●	●	●	●
パコレプキーナ 霊空	45	250	●	●	●					
ドラゴン 竜空	90	1300					●	●	●	●
ミノタウロス	55	400	●	●	●	●				
吸引虫 目吸	32	300						●	●	●
おどるポリゴン 吸	60	300	●	●	●					
物荒らし	35	250						●	●	●
クロムアーマー 霊	65	600	●	●	●					
アイアントド 盗	70	150								●
ばくれつウニ 目爆	80	100	●	●	●					
			●	●	●	●	●	●	●	
			●	●	●					
			●	●	●					
			●							
カエンポフ 竜空	40	220			●	●	●			
			●	●						
ババババペンペン 空	45	250			●	●	●	●		
			●	●	●	●	●	●	●	
			●	●	●	●	●	●	●	●
			●	●						
ガイコツまおう 霊杖	60	350				●	●	●	●	●
			●	●						
死神 霊空	65	700				●	●	●	●	●
タイガーウホホ	65	550				●	●	●	●	●

店モ金

モンスター	HP	EXP	31F	32F	33F	34F	35F	36F	37F	38F
大将アリ	50	200	●	●	●	●	●			
デブーチョ	50	500	●	●	●	●	●			
マッドレムラス	60	800	●	●	●	●	●			
ドラゴンヘッド 竜	70	650	●	●	●	●	●			
ドラゴン 竜 空	90	1300	●	●	●	●	●			
キグニ族3	75	200						●	●	●
チタンアーマー 霊	80	2000						●	●	●
ふんかウニ 目 爆	120	450						●	●	●
あんこくふくろう	10	200						●	●	●
天狗師匠	40	150						●	●	●
物荒らし	35	250	●							
アイアントド 盗	70	150	●	●	●	●	●	●	●	●
なよなよハニー 吸	40	150	●	●	●	●				
カゲウッチー	40	300	●	●	●	●	●			
ノロージョの母 呪	56	600	●	●	●	●	●			
ファントムデビル 霊 空	50	150	●	●	●	●	●	●	●	●
ンバマ	40	250	●	●	●	●	●	●	●	●
洞窟マムル	5	800				●	●	●	●	
キラーギャザー	60	600						●	●	●
火炎入道3	65	250						●	●	●
ニシキーン	70	580						●	●	●
ヴェルギノス	70	650						●	●	●
ギガヘッド 目	70	1200						●	●	●

39F	40F	41F	42F	43F	44F	45F	46F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	特徴	HP	EXP	出現
吸引成虫	目 吸	41	700	46F
ねむり大根	毒	55	500	46F
パコレプキング	霊 空	60	750	46F
かすみ仙人	杖	60	1000	46F
ガマゴン	盗	25	100	41F–45F
スチームロイド		65	900	41F–45F
オドロ	錆	70	200	41F–46F
グレートチキン		60	1500	46F
うたうポリゴン	吸	80	1000	41F–45F
ハイパーゲイズ	目 催	70	800	46F
正面ファイター		50	460	41F–45F
スルードラゴン	竜	80	1200	46F
スカイドラゴン	竜 空	100	2600	46F

モンスター	HP	EXP	47F 店モ金	48F 店モ金	49F 店モ金	50F 店モ金	51F 店モ金	52F 店モ金	53F 店モ金	54F 店モ金
吸引成虫 目 吸	41	700			●	●	●	●	●	●
ねむり大根 毒	55	500			●	●	●	●	●	●
パコレプキング 霊 空	60	750			●	●	●	●	●	●
かすみ仙人 杖	60	1000			●	●	●	●	●	●
ブレイドゲータ	70	1600							●	●
冥王 霊 空	77	3000							●	●
オドロ 錆	70	200			●	●	●	●	●	●
アイアントド 盗	70	150			●	●				
タイガーウホーン	80	1300							●	●
グレートチキン	60	1500			●	●	●	●	●	●
ハイパーゲイズ 目 催	70	800			●	●	●	●	●	●
メガタウロス	90	1750							●	●
ハードレムラス	130	1600							●	●
ンバマ	40	250			●	●				
ベルトーベン	40	300							●	●
スルードラゴン 竜	80	1200			●	●	●	●	●	●
いやしウサギ	5	8							●	●
スカイドラゴン 竜 空	100	2600			●	●	●	●	●	●
ンバルーン	50	600							●	●

55F	56F	57F	58F	59F	60F	61F	62F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

イッテツ戦車 爆
HP 50 EXP 1800

くたくたハニー 吸
HP 55 EXP 400

デブートン
HP 70 EXP 2100

ガイコツまてん 霊 杖
HP 75 EXP 2000

正面マスター
HP 80 EXP 800

元帥アリ
HP 80 EXP 450

隠れぴーたん 目
HP 10 EXP 300

こんとんふくろう
HP 15 EXP 650

ギタンマムル
HP 6 EXP 2000

モンスター	特性	HP	EXP	63F 店モ金	64F 店モ金	65F 店モ金	66F 店モ金	67F 店モ金	68F 店モ金	69F 店モ金	70F 店モ金
イッテツ戦車	爆	50	1800	○	○	○	○	○	○	○	○
くたくたハニー	吸	55	400	○	○	○	○	○	○	○	○
デブートン		70	2100	○	○	○	○	○	○	○	○
ガイコツまてん	霊 杖	75	2000	○	○	○	○	○	○	○	○
ブレイドゲータ		70	1600	○	○	○					
ゴオオポフ	竜 空	80	900				○	○	○	○	○
冥王	霊 空	77	3000	○	○	○					
ゴゴゴペンペン	空	80	1100				○	○	○	○	○
正面マスター		80	800	○	○	○	○	○	○	○	○
タイガーウホーン		80	1300	○	○	○					
ヘルギャザー		90	1500				○	○	○	○	○
元帥アリ		80	450	○	○	○	○	○	○	○	○
隠れぴーたん	目	10	300	○	○	○	○	○	○	○	○
メガタウロス		90	1750	○	○	○					
ミラージュデビル	霊 空	50	400				○	○	○	○	○
ハードレムラス		130	1600	○	○	○					
大将軍		50	400				○	○	○	○	○
ベルトーベン		40	300	○	○	○					
こんとんふくろう		15	650	○	○	○	○	○	○	○	○
いやしウサギ		5	8	○	○	○	○	○	○	○	○
アナコーン		100	1600	○	○	○	○	○	○	○	
ンバルーン		50	600	○	○	○	○	○	○	○	○
ギタンマムル		6	2000	○	○	○					
エレキロイド		70	1700				○	○	○	○	○
ノロージョの婆	呪	72	1500				○	○	○	○	○

71F	72F	73F	74F	75F	76F	77F	78F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	HP	EXP
ミダレウッチー	60	800
ミラクルチキン	80	3200
デスヘッド 目	100	3000
メタルアーマー 霊	100	3600
天狗開祖	55	400

モンスター	HP	EXP	79F 店モ金	80F 店モ金	81F 店モ金	82F 店モ金	83F 店モ金	84F 店モ金	85F 店モ金	86F 店モ金
ミダレウッチー	60	800	●	●	●	●	●	●	●	●
ミラクルチキン	80	3200	●	●	●	●	●	●	●	
もや仙人 杖	70	2200		●	●	●	●	●	●	●
タイガーウボッホ	100	2400		●	●	●	●	●	●	●
ゴオオポフ 竜 空	80	900	●	●						
ゴゴゴペンペン 空	80	1100	●	●						
だいふんかウニ 目 爆	200	1100		●	●	●	●	●	●	●
ヘルギャザー	90	1500	●	●						
吸引老虫 目 吸	50	950			●	●	●	●	●	●
元帥アリ	80	450	●	●						
ソードゲータ	100	2800			●	●	●	●	●	●
ふくりゅう 竜	110	3800			●	●	●	●	●	●
ガマドーン 盗	35	300			●	●	●	●	●	●
大将軍	50	400	●	●						
ローグトド 盗	100	400			●	●	●	●	●	●
デスヘッド 目	100	3000	●	●						
ヘビーレムラス	150	4200							●	●
妖怪にぎり元締	70	1500								●
こんとんふくろう	15	650	●	●						
メタルアーマー 霊	100	3600	●	●						
デブーゴン	90	3500								●
天狗開祖	55	400	●	●	●	●	●	●	●	
ソバルーン	50	600	●	●	●	●	●	●	●	●
エレキロイド	70	1700	●	●						
アークドラゴン 竜 空	120	4000								●

87F	88F	89F	90F	91F	92F	93F	94F
店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金

モンスター	HP	EXP
しわしわハニー 吸	70	900
パコレプゴッド 霊 空	80	2300
ギガタウロス	120	4200
アストラルデビル 霊 空	50	700
正面ロード	100	1500
いやしウサギ	5	8
ショーパン	60	400

モンスター	特徴	HP	EXP	95F	96F	97F	98F	99F
				店モ金	店モ金	店モ金	店モ金	店モ金
しわしわハニー	吸	70	900	●	●			
パコレプゴッド	霊 空	80	2300	●	●	●	●	●
もや仙人	杖	70	2200	●	●	●	●	●
ギガタウロス		120	4200	●	●	●	●	●
アストラルデビル	霊 空	50	700	●	●	●	●	●
正面ロード		100	1500	●	●	●	●	●
みだれ大根	毒	70	1300	●	●	●	●	●
ゴルディノス		100	1600	●	●	●	●	●
ヘビーレムラス		150	4200	●	●	●	●	●
妖怪にぎり元締		70	1500	●	●			
いやしウサギ		5	8	●	●	●	●	●
デブーゴン		90	3500	●	●			
ンバルーン		50	600	●	●	●	●	●
アークドラゴン	竜 空	120	4000	●	●			
ショーパン		60	400	●	●	●	●	●

道具一覧

剣

【落】★
【店】★★
【変】★

道具名	落	店	モ	変	対象
カタナ	○	○	×	○	1～99F
金の剣	○	○	×	○	1～99F
剛剣マンジカブラ	○	○	×	○	6～99F
こん棒	○	○	×	○	1～99F
斬空剣	○	○	×	○	1～99F
成仏の鎌	○	○	×	○	1～99F
使い捨ての剣	×	○	×	×	1～99F
つるはし	○	×	×	○	1～99F
どうたぬき	○	○	×	○	1～99F
ドラゴンキラー	○	○	×	○	1～99F
ドレインバスター	○	○	×	○	1～99F
長巻	○	○	×	○	1～99F
一ツ目殺し	○	○	×	○	1～99F
ブフーの包丁	×	○	×	×	51～99F
三日月刀	○	○	×	○	1～99F
ミノタウロスの斧	×	×	○	×	タウロス系
妖刀かまいたち	○	○	×	○	1～99F

盾

【落】★
【店】★★
【変】★

道具名	落	店	モ	変	対象
金の盾	○	○	×	○	1～99F
重装の盾	○	○	×	○	1～99F
地雷ナバリの盾	○	○	×	○	1～99F
青銅甲の盾	○	○	×	○	1～99F
使い捨ての盾	×	○	×	×	1～99F
鉄甲の盾	○	○	×	○	1～99F
トドの盾	○	○	×	○	1～99F
ドラゴンシールド	○	○	×	○	1～99F
バトルカウンター	○	○	×	○	1～99F
皮甲の盾	○	○	×	○	1～99F
風魔の盾	○	○	×	○	6～99F
見かけだおしの盾	○	○	×	○	1～99F
見切りの盾	○	○	×	○	1～99F
木甲の盾	○	○	×	○	1～99F

腕輪

【落】★
【店】★
【変】★★

道具名	落	店	モ	変	対象
遠投の腕輪	○	○	×	○	1～99F
会心の腕輪	○	○	×	○	1～99F
回復の腕輪	○	○	×	○	1～99F
混乱よけの腕輪	○	○	×	○	1～99F
サビよけの腕輪	○	○	×	○	1～99F
しあわせの腕輪	○	○	×	○	1～99F
識別の腕輪	×	○	×	×	21～99F
たれ流しの腕輪	○	○	×	○	1～99F
通過の腕輪	○	○	×	○	1～99F
痛恨の腕輪	○	○	×	○	1～99F
透視の腕輪	○	○	×	○	1～99F
毒よけの腕輪	○	○	×	○	1～99F
ドレインよけの腕輪	○	○	×	○	1～99F
値切りの腕輪	○	○	×	○	1～99F
眠りよけの腕輪	○	○	×	○	1～99F
ワナ師の腕輪	×	○	×	×	51～99F

矢

【落】★
【店】★
【変】★

道具名	落	店	モ	変	対象
木の矢	○	○	○	○	1～99F ボウヤー
銀の矢	×	○	○	×	1～99F ちびタンク
鉄の矢	×	○	○	×	1～99F クロスボウヤー コドモ戦車

おにぎり

【落】★
【店】★★
【変】★

道具名	落	店	モ	変	対象
大きいおにぎり	○	○	○	○	1～99F 逃げピータン 妖怪にぎり親方
おにぎり	○	×	○	○	1～99F ぴーたん 妖怪にぎり変化
巨大なおにぎり	○	○	○	×	1～99F 妖怪にぎり元締
特製おにぎり	×	○	×	×	1～99F

草・種

【落】★★★★
【店】★★★
【変】★★★

道具名	落	店	モ	変	対象
胃拡張の種	○	○	×	○	1～99F
胃縮小の種	○	○	×	○	1～99F
命の草	○	○	×	○	1～99F
弟切草	○	○	×	○	1～99F
消え去り草	×	○	×	×	51～99F
キグニ族の種	○	○	○	○	1～99F みだれ大根
くねくね草	○	○	×	○	1～99F
混乱草	○	○	○	○	1～99F めまわし大根
雑草	×	×	○	×	畠荒らし系
しあわせ草	×	○	×	×	11～99F
睡眠草	○	○	○	○	1～99F ねむり大根
ちからの草	○	○	×	○	1～99F
超不幸の種	×	○	×	×	51～99F
天使の種	×	○	×	×	51～99F
毒消し草	○	○	×	○	1～99F
毒草	○	○	○	○	1～99F おばけ大根
不幸の種	×	○	×	×	11～99F
復活の草	○	○	×	○	1～99F
無敵草	○	○	×	○	1～99F
めぐすり草	○	○	×	○	1～99F
物忘れの草	×	○	×	×	51～99F
薬草	○	○	×	○	1～99F

巻物

【落】★★★ 【店】★★★★ 【変】★★★

道具名	落	店	モ	変	対象
大部屋の巻物	○	○	×	○	1～99F
おにぎりの巻物	○	○	×	○	1～99F
おはらいの巻物	○	○	×	○	1～99F
くちなしの巻物	○	×	×	○	1～99F
困った時の巻物	○	○	×	○	1～99F
混乱の巻物	○	×	×	×	1～15F
ジェノサイドの巻物	×	○	×	○	1～99F
識別の巻物	○	○	×	○	1～99F
自爆の巻物	○	○	×	○	1～99F
真空斬りの巻物	○	×	×	×	1～15F
吸い出しの巻物	○	○	×	○	1～99F
地の恵みの巻物	○	○	×	○	1～99F
敵加速の巻物	○	×	×	○	1～99F
天の恵みの巻物	○	○	×	○	1～99F
白紙の巻物	○	○	×	○	1～99F ※1
バクスイの巻物	○	×	×	×	1～15F
パワーアップの巻物	○	○	×	○	1～99F
拾えずの巻物	○	×	×	○	1～99F
迷子の巻物	○	×	×	○	1～99F
メッキの巻物	×	○	×	×	1～99F
モンスターハウスの巻物	○	○	×	○	1～99F
ワナの巻物	○	○	×	○	1～99F

※1…1～50Fには落ちていない

杖

【落】★★ 【店】★★ 【変】★★

道具名	落	店	モ	変	対象
痛み分けの杖	○	○	×	○	1～99F
一時しのぎの杖	○	○	×	○	1～99F
ガイコツまどうの杖	×	×	○	×	ガイコツまどう系
回復の杖	○	○	×	○	1～99F
加速の杖	○	○	×	○	1～99F
かなしばりの杖	○	○	×	○	1～99F
ころばぬ先の杖	○	○	×	○	1～99F
しあわせの杖	○	○	×	○	1～99F
鈍足の杖	○	○	×	○	1～99F
場所がえの杖	○	○	×	○	1～99F
封印の杖	○	○	×	○	1～99F
ふき飛ばしの杖	○	○	×	○	1～99F
不幸の杖	○	○	×	○	1～99F
ブフーの杖	○	○	×	○	1～99F
身がわりの杖	○	○	×	○	1～99F
雷光の杖	○	○	×	○	1～99F

壺

【落】★★ 【店】★★★ 【変】★★

道具名	落	店	モ	変	対象
アホくさい壺	○	○	×	○	1～99F
うっぷんばらしの壺	○	○	×	○	1～99F
ガイバラの壺	○	○	×	○	1～99F
強化の壺	○	○	×	○	1～99F
合成の壺	○	○	×	○	1～99F
識別の壺	○	○	×	○	1～99F
弱化の壺	○	○	×	○	1～99F
背中の壺	○	○	×	○	1～99F
倉庫の壺	○	×	×	○	1～99F
底抜けの壺	○	×	×	○	1～99F
トドの壺	○	×	×	○	1～99F
変化の壺	○	○	×	○	1～99F
保存の壺	○	○	×	○	1～99F
魔物のるつぼ	○	○	×	○	1～99F
やりすごしの壺	○	○	×	○	1～99F
割れない壺	○	○	×	○	1～99F

肉

【落】― 【店】★ 【変】―

道具名	落	店	モ	変	対象
アイアンヘッドの肉	×	○	×	×	11～99F
あなぐらマムルの肉	×	○	×	×	1～99F
ガイコツまおうの肉	×	○	×	×	31～99F
ガイコツまじんの肉	×	○	×	×	11～99F
ガイコツまどうの肉	×	○	×	×	1～99F
かすみ仙人の肉	×	○	×	×	51～99F
ガマグッチの肉	×	○	×	×	11～99F
ガマゴンの肉	×	○	×	×	21～99F
ガマラの肉	×	○	×	×	1～99F
ギガヘッドの肉	×	○	×	×	41～99F
鬼面武者の肉	×	○	×	×	1～99F
ギャザーの肉	×	○	×	×	1～99F
吸引成虫の肉	×	○	×	×	31～99F
吸引虫の肉	×	○	×	×	11～99F
吸引幼虫の肉	×	○	×	×	1～99F
キラーギャザーの肉	×	○	×	×	21～99F
きり仙人の肉	×	○	×	×	1～99F
クロスボウヤーの肉	×	○	×	×	11～99F
クロムアーマーの肉	×	○	×	×	21～99F
ゲイズの肉	×	○	×	×	11～99F
ゲドロの肉	×	○	×	×	11～99F
コドモ戦車の肉	×	○	×	×	21～99F
サーベルゲータの肉	×	○	×	×	11～99F
地獄の使者の肉	×	○	×	×	11～99F
死神の肉	×	○	×	×	31～99F
死の使いの肉	×	○	×	×	1～99F
将軍の肉	×	○	×	×	21～99F
スーパーゲイズの肉	×	○	×	×	21～99F
セルアーマーの肉	×	○	×	×	11～99F
タイガーウッホの肉	×	○	×	×	11～99F
ダイガーウホホの肉	×	○	×	×	21～99F
大将アリの肉	×	○	×	×	31～99F
隊長アリの肉	×	○	×	×	11～99F
タウロスの肉	×	○	×	×	1～99F
チェインヘッドの肉	×	○	×	×	21～99F
壺荒らしの肉	×	○	×	×	11～99F
デブータの肉	×	○	×	×	1～99F
デブーチョの肉	×	○	×	×	21～99F
とおせんりゅうの肉	×	○	×	×	1～99F
飛びびーたんの肉	×	○	×	×	21～99F
ドラゴンヘッドの肉	×	○	×	×	21～99F
ナイフゲータの肉	×	○	×	×	1～99F

道具名	落	店	モ	変	対象
逃げピータンの肉	×	○	×	×	11～99F
ハイパーゲイズの肉	×	○	×	×	51～99F
パコレプキーナの肉	×	○	×	×	21～99F
パコレプキンの肉	×	○	×	×	1～99F
畠荒らしの肉	×	○	×	×	1～99F
ハブーンの肉	×	○	×	×	1～99F
はんにゃ武者の肉	×	○	×	×	11～99F
ぴーたんの肉	×	○	×	×	1～99F
フイウッチーの肉	×	○	×	×	11～99F
兵隊アリの肉	×	○	×	×	1～99F
ボウヤーの肉	×	○	×	×	1～99F
マスターチキンの肉	×	○	×	×	21～99F
マムーンの肉	×	○	×	×	11～99F
マムルの肉	×	○	×	×	1～99F
ミドロの肉	×	○	×	×	1～99F
みの仙人の肉	×	○	×	×	11～99F
ミノタウロスの肉	×	○	×	×	21～99F
物荒らしの肉	×	○	×	×	31～99F
ヤミウッチーの肉	×	○	×	×	1～99F
やみふくろうの肉	×	○	×	×	1～99F
妖怪にぎり親方の肉	×	○	×	×	41～50F
妖怪にぎり変化の肉	×	○	×	×	11～99F
妖怪にぎり見習いの肉	×	○	×	×	1～99F
ようまふくろうの肉	×	○	×	×	11～99F

ワナ一覧

フロア	転石	サビ	装備	デロ	警報	召喚	罠増	落穴	バネ	丸太	回転	幻覚	睡眠	鈍足	カゲ	空腹	毒矢	落石	地雷	大型	木矢	鉄矢	一通	吹飛	おに	呪い	階段
1～5F	○		○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○	○				○	○	
6～10F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○		○	○		○			○	○	
11～89F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	
90～99F	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○					○	○	○

風来救助のごほうび

各道具の入手確率

【剣】	★★☆☆☆	【腕輪】	★☆☆☆☆	【おにぎり】	★★☆☆☆	【巻物】	★★★☆☆	【壺】	★★★☆☆
【盾】	★★☆☆☆	【矢】	★☆☆☆☆	【草・種】	★★★☆☆	【杖】	★★☆☆☆	【肉】	★☆☆☆☆

ごほうびデータ

種類	道具名	1～10F	11～20F	21～30F	31～40F	41～50F	51～60F	61～70F	71～80F	81～90F	91～99F
剣	カタナ										
	金の剣										
	金の剣改										
	剛剣マンジカブラ										
	こん棒										
	こん棒改										
	斬空剣										
	成仏の鎌										
	使い捨ての剣										
	どうたぬき										
	どうたぬき改										
	ドラゴンキラー										
	ドラゴンキラー改										
	ドレインバスター										
	長巻										
	長巻改										
	一ツ目殺し										
	ブフーの包丁										
	三日月刀										

ごほうびデータ

種類	道具名	1～10F	11～20F	21～30F	31～40F	41～50F	51～60F	61～70F	71～80F	81～90F	91～99F
剣	妖刀かまいたち	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
盾	金の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	金の盾改	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	重装の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	重装の盾改	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	地雷ナバリの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	青銅甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	使い捨ての盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	鉄甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	鉄甲の盾改	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	トドの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ドラゴンシールド	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	バトルカウンター	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	バトルカウンター改	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	皮甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	風魔の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	見かけだおしの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	見切りの盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	木甲の盾	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
腕輪	遠投の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	会心の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	回復の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	吸毒の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	吸夢の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	吸乱の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	混乱よけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	サビよけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	しあわせの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	識別の腕輪			■	■	■	■	■	■	■	■
	たれ流しの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	通過の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	痛恨の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	透視の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	毒夢の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	毒よけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ドレインよけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	値切りの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	眠りよけの腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	乱毒の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	乱夢の腕輪	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ワナ師の腕輪						■	■	■	■	■
矢	木の矢	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	銀の矢	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	鉄の矢	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
おにぎり	大きいおにぎり	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	巨大なおにぎり	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	特製おにぎり	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
草・種	胃拡張の種	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	胃縮小の種	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	命の草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	弟切草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	消え去り草						■	■	■	■	■
	キグニ族の種	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	くねくね草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	混乱草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	しあわせ草		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	睡眠草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ちからの草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	超不幸の種						■	■	■	■	■
	天使の種						■	■	■	■	■
	毒消し草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	毒草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	不幸の種		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	復活の草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	無敵草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

種類	道具名	1～10F	11～20F	21～30F	31～40F	41～50F	51～60F	61～70F	71～80F	81～90F	91～99F
草・種	めぐすり草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	物忘れの草						■	■	■	■	■
	薬草	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
巻物	大部屋の巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	おにぎりの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	おはらいの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	困った時の巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ジェノサイドの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	識別の巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	自爆の巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	吸い出しの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	地の恵みの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	天の恵みの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	白紙の巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	パワーアップの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	メッキの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	モンスターハウスの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ワナの巻物	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
杖	痛み分けの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	一時しのぎの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	回復の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	加速の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	かなしばりの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ころばぬ先の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	しあわせの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	鈍足の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	場所がえの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	封印の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ふき飛ばしの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	不幸の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ブフーの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	身がわりの杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	雷光の杖	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
壺	うっぷんばらしの壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ガイバラの壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	強化の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	合成の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	識別の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	弱化の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	背中の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	変化の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	保存の壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	魔物のるつぼ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	やりすごしの壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	割れない壺	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
肉	アイアンヘッドの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	あなぐらマムルの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ガイコツまおうの肉				■	■	■	■	■	■	■
	ガイコツまじんの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ガイコツまどうの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	かすみ仙人の肉						■	■	■	■	■
	ガマグッチの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ガマゴンの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	ガマラの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ギガヘッドの肉					■	■	■	■	■	■
	鬼面武者の肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ギャザーの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	吸引成虫の肉				■	■	■	■	■	■	■
	吸引虫の肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	吸引幼虫の肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	キラーギャザーの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	きり仙人の肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	クロスボウヤーの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	クロムアーマーの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	ゲイズの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■

ごほうびデータ

種類	道具名	1〜10F	11〜20F	21〜30F	31〜40F	41〜50F	51〜60F	61〜70F	71〜80F	81〜90F	91〜99F
肉	ゲドロの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	コドモ戦車の肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	サーベルゲータの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	地獄の使者の肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	死神の肉				■	■	■	■	■	■	■
	死の使いの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	将軍の肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	スーパーゲイズの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	セルアーマーの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	タイガーウッホの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ダイガーウホホの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	大将アリの肉				■	■	■	■	■	■	■
	隊長アリの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	タウロスの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	チェインヘッドの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	壺荒らしの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	デブータの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	デブーチョの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	とおせんりゅうの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	飛びぴーたんの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	ドラゴンヘッドの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	ナイフゲータの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	逃げピータンの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ハイパーゲイズの肉						■	■	■	■	■
	パコレプキーナの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	パコレプキンの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	畠荒らしの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ハブーンの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	はんにゃ武者の肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ぴーたんの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	フイウッチーの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	兵隊アリの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ボウヤーの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	マスターチキンの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	マムーンの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	マムルの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ミドロの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	みの仙人の肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ミノタウロスの肉			■	■	■	■	■	■	■	■
	物荒らしの肉				■	■	■	■	■	■	■
	ヤミウッチーの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	やみふくろうの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	妖怪にぎり親方の肉						■				
	妖怪にぎり変化の肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■
	妖怪にぎり見習いの肉	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	ようまふくろうの肉		■	■	■	■	■	■	■	■	■

あきまん先生×長谷川薫 特別対談

『風来のシレンDS』のパッケージのイラストや、各キャラクターのイラストを描いたあきまん氏と、シレンシリーズのデザイナ長谷川薫が特別対談。シレンだけでなくクリエイター同士としての話にも注目だ。

お仕事の依頼

――まず最初に……おふたりは以前から交流があったのでしょうか?

長 交流はなかったんですが、僕はあきまんさんのファンでしたので、一歩的に知っていました(笑)。今回のシレンも本当は僕が描くつもりだったんですが、スケジュールが合わなくて……。それじゃあ、誰がシレンの世界観を描けるんだという話になって、そこであきまんさんのお名前が挙がったんです。なぜかと言いますと、あきまんさんといえば『ストII』のイメージが強いと思うのですが、僕はそれよりも『∀ガンダム』のほうが印象が強かったんです。主役から脇役まで好感が持てるキャラクターで、アナログのあたたかさと強さがあり、シレンの世界を上手く表現してくれるんではないかと思いました。最初は断られると覚悟しての依頼だったのですが、受けていただいて、僕の中でガッツポーズをさせていただきました(笑)。

――なるほど。それで初めてシレンの仕事が来たときあきまんさんはどう思われましたか?

あ 僕の中でチュンソフトというと、名作しか作ったことがない会社と言うイメージなんです。『かまいたちの夜』とかですごく怖がらせていただいたり、『ドラクエ』にいたっては僕の中では神のようなゲームですよ。そんなすごい会社のすごいゲームを僕なんかが描いていいのかな……と思いました。格闘ゲームってどことなく少年誌な感じがあるのですが、それと名作とは違うんではないかと。だから、お話をいただいて、すごく偉くなったような気分になりました(笑)。

――シリーズとして最初からキャラクターがあるのを描くというのはどうなのでしょうか?

あ 以前、カプコンにいたとき、アメリカの漫画を原作にした格闘ゲームを作ったことがありまして、コミックを元にキャラクターデザインをしたことがありました。ですから、今回もそこは大丈夫だろうなと思いました。

――描かれる上でお互いに希望を出したり、やりとりはなされたのでしょうか。

長 ひと言ふた言ですみましたね(笑)。それで全部悟っていただけました。

あ いやいや、そんなスキルありませんから(笑)。

長 でも本当に深く話し合ったわけではなく、このゲームはこういうゲームで、キャラクターはこういう性格なんだよという説明をしたくらいしか。こういうレイアウトだからキャラクターを動かしてほしい、というようなことくらいしか言っていませんね。

製作の過程では

――ほとんど苦労はない形だったのですか?

あ 僕は手が遅いんで、スケジュールが一番苦労しました(笑)。シレンを描くにあたり、もとの長谷川さんの絵は力強い印象で、ものすごく引っ張られるんですよ。だから、可愛く描きたいと言う気持ちがあったんですが、それでもカッコよく描きたいという気持ちもありまして……。僕はもとは格闘ゲームの筋肉があるキャラクターを描いていたので、あまり筋肉とかは描きたくないと思っていたのですが、大人っぽく描こうとすると自然と筋肉を描いてしまいました。こんな可愛いキャラクターのイメージを

損ねてしまったんじゃないか、重大な間違いを起こしたのではないかと言うのはありました(笑)。……今までのシレンは二等身ぐらいだったじゃないですか。コロッとした感じの可愛らしい。長谷川さんからいただいた小説用のイラストは可愛い感じのシレンとは違って、絵描きとして今風の描き方をしていて、くすぐられるところがあり、こういう風に描いてみたいとも思いました。

長　僕としてはあきまんさんの絵の個性が消えてほしくなかったんですよ。でも、おかげでお竜がとても色っぽいですね。

あ　お竜はお気に入りなんですよ。胸が大きいんじゃないかと言われましたが(笑)

長　最初に見たとき、みんなびっくりしました。

あ　手が自然に描いてしまいました。

長　お竜だけ最後まで調整してましたよね(笑)。

――キャラクターによって書きやすかったのは誰でしょうか?

あ　お竜です。『ルパン三世』の不二子ちゃんというイメージを伝えられたんですが、僕の中では勝ち気で運動神経のいい女の子のイメージあって、とても描きやすかったです。でも、長谷川さんが描いた小説のような露出の激しいお竜、あっちが描きたかった(笑)。……なんであっちを描かなかったんだろう?

長　小説版のお竜は、腰みのをつけていないんですが、SFC版は腰みのをつけているんですよね。DS版はSFC版を元にしているので、腰みのをつけているお竜を描いてもらうことにしたんですが、腰みのがあるのが嫌だとおっしゃっていましたよね。お竜の足を見せたいって(笑)。

あ　ああ、そうでした(笑)。それで僕はお竜を工夫してナナメにしたら描けると思ったんですよ。

長　それであの構図だったんですね(笑)

あ　はい、そうなんです。前正面を向いてお竜を書くといかにも書きたかったんだなと思われてしまうので、横にすれば……自然なので(笑)。お竜を描くのも好きですが、やっぱりシレンが好きですね。シレンはカッコイイと言うよりもキャラクターとして存在が立っているんで、これはちゃんと描かなきゃなと思いました。僕が初めてシレンを見たとき、それまで和風のキャラクターはゲームになりにくいと固定概念を持っていたんですが、それを簡単に破ってくれて、しかも、服装が無国籍で日本風、アーマーなんかもあって自由ですよね。僕は今までこういうキャラクターを知らなかったので、ちゃんと描かなきゃいけないと思いました。

――実際に絵を見たときの印象はいかがでしたか?

長　まず見たとき「おおっ」て感じでしたね。シレンはこんなに良いキャラクターだったのかと思いました。ペケジとかとても単純なデザインなんですが、ちゃんとあきまんさんの個性が出ていたんで、すごく嬉しかったですね。

あ　ああ、ペケジはもうちょっと動かしたかったですね。最初に描いたとき、描きやすすぎてラフが簡単にできてしまいました。苦労しなかったぶん、手間のかからない息子が勝手に大学まで行ってしまった気分です(笑)。淋しい感じでしたね。

――作業を終えられて、もっと工夫したかったところはありますか?

あ　そういわれると際限がないですね。全部です。たくさん描いてお客さんのイメージがふくらむ期待感に答えて、もっと描くべきでしたね。1回目のイラストを発表してそのあと1ヶ月何もないよりは、1週間ごとにキャラが増えていくとか新しい構図が増えるとかそういうのがあるべきだと思いました。

描くときのポリシーとは

――描かれるときのポリシーや気をつけていることを教えて頂けますか?

あ　パッケージは、見たときに背中を押せる1点にしたいですね。良いゲームだから売れるんですが、迷っている人の背中を押すようなものを描きたいです。だから、楽しくないと書けないですね。

――なるほど。では、長谷川さんの作業のポリシーは何でしょうか?

長　イラストと言うよりキャラクターデザインとか

あきまん先生 特別対談

安田朗。通称&ペンネーム、あきまん。元株式会社カプコン所属。代表作は『ファイナルファイト』や『ストリートファイターII』など多数。その後、独立し、フリーとして活躍。『∀ガンダム』のキャラクターデザインなど多彩な才能を発揮している。

ゲームから始まっているのですが、シレンはドットから始まっているので、この2等身キャラをどうするか、覚えてもらうにはどうするか、どうしてもドットということで考えているキャラクターなんです。純粋にキャラクターデザインをしていないんで、

——少し話は変わりますが、なかなか上手く描けないときは、どのように乗り切っているんですか？

あ　それはやっぱり、寝るか、食べるかですよ(笑)。3時間寝ると復活するんですよ。それに、煮詰まってから寝ると上手くなるんですよ。でも、つまる前に寝ると下手になっていて。今回は構図より顔が上手くかけませんでした。顔のほうが2倍時間がかかってます。顔があおりになると、人間、あごが短く見えるんですね。でもあおりなると、あごが長くなるような絵を描かれる方が多いんですよ。そのパターンの通りになるのは……と思って微妙にあおってるんですが、なんでこんな角度にしたのかなって(笑)。普通にあおるのは簡単なんですけれど、微妙にあおるのは僕としてはあまりなかったことですね。

——構図は安田さんが考えられたのですよね？

あ　はい。構図は全体の印象として必要だからなんですけれど、でも、よく考えればこの角度って苦手じゃんって気づきました。正面顔っぽいのにちょっとあおっているというところが、正面顔と認知されるかもしれない。あおっているのにあごが短いから丸顔なんじゃないのかと思われたりなど……結構デッサンとらないと狂うんですよ。

長　逃げないというところが凄いですね。
あえて苦手な構図とかチャレンジするんですか？

あ　構図を考えるときに自然にできたものは神のお告げだから、自分の都合で変えるとあとで苦労することを何度か経験しているんですよ。できないから変えようと思ったら、最初のやつが一番良かったというのが多いんです。だから最近は神のお告げのまま描いてます(笑)。

——長谷川さんのほうは作業が上手く行かないときはどういうふうに乗り切っているんですか？

長　デザインが出ないのとイラストが出ないという2つのパターンがあるのですが、イラストが描けないときは下手だってものすごく落ち込みます。それですごく落ち込んで、忘れるんです。よく寝て、映画見たり、段々、気持ちを楽しくさせて描きたくなったら机に向かうんです。

あ　そうですよね。楽しくないと描けないですよね。

——追いつめられると良い絵が描けないとか？

長　あ、そうでもないですね(笑)。

あ　そう、なんか知らないパワーも出ます(笑)。

長　手をつけてない期間も重要ですよ。色々と失敗をしたから、今のものができあがるんですよ。

あ　そうですね。ペケジは最初のほうで成功してしまったので、正直「しまった」という気持ちがあります。

長　追い込まれたときによく起こす間違いは、テンションが上がっちゃて、この絵は最高って思って、次の日に見ると愕然したりします。

あ　それありますね。

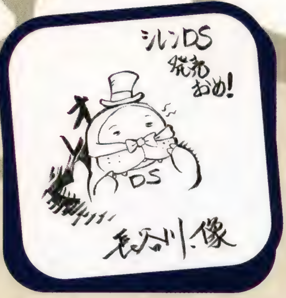
長　だから追いつめられて描いたら提出しないで、一晩寝て、もう一度じっくり見ますね。

あ　それは僕もそうですね。ラフ描いてためておいて確認しますね。

お互いの影響

長　あきまんさんはキャラクターデザインするときどんな風にしてますか？

あ　僕はですね、企画がくるとき、リストがあってそのリストを見て全体的に決めていくんですよ。コイツは小さい、コイツはでかいとか決めて、ラフを描くんですよ。



長谷川 薫 特別対談

株式会社チュンソフト所属。シレンシリーズのキャラクターデザイナ。入社して初めて携わったのは『かまいたちの夜』(SFC)。最近の作品は、同社の『3年B組金八先生　伝説の教壇に立て!』や『ポケモン不思議のダンジョン』など多数。

長　全体的なバランスを重視するんですね。
あ　バランスを見るのが好きなんです。

――あきまんさんが描かれている絵に衝撃を受けたりすごいと思うことはありますか?
長　はい。僕自身、あきまんさんの絵を見なかったらゲーム業界いなかったんじゃないかと思います。
あ　すごい話ですね(笑)
長　小さい頃ゲームセンターに行くんではなく、絵が好きでゲーム雑誌を買って見てました。『ストII』が出てキャラクターデザインが注目されるようになって、一気に魅力的になったと思いますね。影響がたくさんありましたね。
長　僕が業界に入った頃が『ストII』全盛期でした。
あ　長谷川さんの絵は描きなれて純粋に描いている人の絵って感じがしますね。僕は最初の頃にデザインをやっていたので、絵に危機感を持ったので独立したんですよ。長谷川さんの小説の絵がとてもさらっとしていて、描いてるなと思いました。
長　……いや……そんなに描いてないです(笑)。
あ　でも新しい感じがするんですよ。
長　あきまんさんの絵は自分の絵が確立してるじゃないですか。個性というかブランドというか。
あ　自分では個性ってわからないです。僕から見たら長谷川さんの絵も個性的に見えるんですけれど……ということは、僕のもそうなのかな(笑)。

――今後についてはいかがですか?
長　機会があればまたお仕事がご一緒できたらうれしいです。企画とか一緒にできればおもしろいですね。
あ　ゲーム業界を出てきた男ですが(笑)、仕事があるのならば、やらせていただきます。
長　今、ゲームのお仕事はどうです?
あ　今はゲームのイラストだけやらせていただいます。キャラクターデザインから始めるときついので……。以前業界でやっていたものですから、つい先を見てしまうんですよ。このままでいくと暗い展開が待っているとか(笑)。下手するとゲームって2年くらい拘束されてしまうので。できれば、絵をメインに活動したいですね。あと、割と短期間でメインの作業をしてしまったので、今はデザインの下積みもしたいと思っています。

――最後に読者にメッセージをお願い致します。
長　シレンをやられていた方は、ノスタルジックに当時を思い出しながらプレイしていただいていると思うのですが、逆に新規ユーザーの方は新しいものとして楽しんでいただければ嬉しいです。当時のシレンはかなり難しく作っていたので、今度は受け入れやすくアレンジしました。新規のユーザーさんに、このシレンをどういうふうに受け取っていただけるかが気になります。
あ　え～何を言えばいいのか……そうですね……ケチがカッコ良くなりすぎていますが……あちこちでそれを言われまして……すみません(笑)。

情報追求之書
風来のシレン

道具一覧

道具は剣26、盾27、腕輪29、矢3、おにぎり5、草・種23、巻物25（2種類除く）、杖16、壺16、肉203種類の全373種類。その全種類の情報を紹介する。

【データの見方】

❶**道具名**：剣と盾は強さの低いものから、それ以外はカテゴリごとに50音順で並んでいる。
❷**印**：剣や盾にのみ存在する印の種類。
❸**カテゴリ**：剣、盾、腕輪、矢、おにぎり、草・種、巻物、杖、壺、肉の10種類。
❹**説明**：剣と盾はその道具の情報、腕輪は装備したときの効果、矢は使ったときなどの情報、おにぎりや草・種は食べたり飲んだりしたときの効果、巻物は読んだときの効果、壺は情報、肉は食べたときの効果を紹介している。
❺**強さ**：剣や盾の強さ。
強化：剣や盾を強化できる上限。
買値：お店で買ったときの値段。剣や盾は強化されていない状態の価格。売って買い直すこともできるので、売っていない道具も買値を掲載。
売値：お店に売ったときの値段。剣や盾は強化されていないときの価格。
モンスター：固有で持っている道具。
❻**入手場所**：濃い青でハッキリ表示されている場合は入手可能。

竹……竹林の村のお店
山……山頂の町のお店
水……地下水脈の村のお店
宿……宿場への道
フ……フェイの問題

入手場所の下にある表の見方は下記の通り。●がついているものは入手可能。

落……落ちている道具
ご……風来救助のごほうび
店……ダンジョン内のお店
変……変化の壺

<場所>

こ……こばみ谷
魔……魔蝕虫の道
儀……儀式の洞窟
死……死者の谷底
食……食神のほこら
掛……掛軸裏の洞窟
最……フェイの最終問題

剣

つるはし

剣　掘

1回の行動につき1マス分の壁が掘れる道具（ダンジョンの外壁を除く）。装備して攻撃もできるが、何度か使うと壊れることもある。かじ屋で強化すると壊れなくなる。

強さ：1
強化：8
買値：700
売値：350
モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご		●					
店		●					
変	●	●	●			●	●

必中の剣

剣　必

サーベルに近いような、細身で両刃の剣。威力はあまり高くないが、通常攻撃は絶対に外れない。ただし、この剣を敵に向けて投げた場合は、外れることがある。

強さ：1
強化：8
買値：13000
売値：6000
モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落				●			
ご				●			
店							
変							

剣

金の剣改

金

金の剣の改良版。金の剣よりも攻撃力は下がるが、強化の上限が倍以上高くなっている。救助のごほうびでしか入手することができない貴重な武器。

- **強さ**：1
- **強化**：40
- **買値**：12500
- **売値**：4100
- **モンスター**：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●	●			●	●
店							
変							

剣

こん棒

かたい木に鉄のトゲがついた原始的な武器。素手よりは良いといった攻撃力しかないため、序盤くらいしか出番がない。しかも、かじ屋で鍛えられないため、巻物か合成の壺でのみの強化となる。

- **強さ**：2
- **強化**：20
- **買値**：400
- **売値**：120
- **モンスター**：—

入手場所 竹 宿 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●		●			●	●
ご	●			●			●
店	●					●	●
変	●	●	●			●	●

剣

こん棒改

こん棒の改良版。こん棒と強さは同じだが、強化の上限が倍以上高くなっている。救助のごほうびでしか入手することができない貴重な武器。

- **強さ**：2
- **強化**：50
- **買値**：800
- **売値**：240
- **モンスター**：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●				●	●	●
店							
変							

剣

金の剣

金

金でできているきらびやかな剣。合成しなくてもサビることはないが、やわらかい性質のため攻撃力は低い。また、高い値段でお店に売ることができる。

- **強さ**：2
- **強化**：8
- **買値**：6500
- **売値**：2300
- **モンスター**：—

入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●				●

妖刀かまいたち

剣

自分の正面三方向を同時に攻撃できる特殊な剣。印を合成していた場合は、その効果も三方向に発動する(ただし、壁を掘るのは正面だけ)。また、カドぬけ攻撃もできる。

強さ：2
強化：8
買値：9000
売値：3750
モンスター：—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●				●

三

成仏の鎌

剣

長い柄の先に巨大な三日月状の刃がついた鎌。幽霊系に大きなダメージを与えることができる。ぼうれい武者系に対しては、この剣以外だと1ダメージしか与えられない。

強さ：3
強化：8
買値：2400
売値：1000
モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●				●

仏

三日月刀

剣

刃が三日月のような形をしている刀。爆発系のモンスターに大きなダメージを与えることができる。爆発系はばくだんウニ系だけでなく、オヤジ戦車系の戦車タイプも含まれる。

強さ：3
強化：8
買値：3100
売値：1140
モンスター：—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●				●

月

ブフーの包丁

剣

食神ブフーが使っていた幻の包丁。モンスターを倒したときに、たまに肉を落とすことがあり、その場合も経験値は得られる。道具を持っていたモンスターの場合は、道具と肉の両方を落とす。

強さ：3
強化：30
買値：3300
売値：1550
モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落					●		
ご					●		●
店					●		●
変							

肉

剣

一ツ目殺し

目

柄と刀身に一ツ目の模様が刻まれた長剣。アイアンヘッド系やゲイズ系など、一ツ目系のモンスターに大きなダメージを与えることができる。とくにゲイズは催眠攻撃をするので重宝する。

- **強さ**：3
- **強化**：8
- **買値**：3900
- **売値**：1380
- **モンスター**：—

入手場所：水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落		●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変			●				●

剣

長巻

柄が長く、攻撃力も強化の上限もそこそこの長刀。カタナよりはやや劣るが、バランスが良く、こばみ谷では割と重宝する。

- **強さ**：4
- **強化**：30
- **買値**：600
- **売値**：180
- **モンスター**：—

入手場所：竹 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●		●			●	●
ご	●		●	●		●	●
店	●					●	●
変	●	●	●			●	●

剣

長巻改

長巻の改良版。長巻と攻撃力は同じだが、強化の上限が2倍になっている。救助のごほうびでしか入手することができない貴重な武器。

- **強さ**：4
- **強化**：60
- **買値**：1200
- **売値**：360
- **モンスター**：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●			●	●	●
店							
変							

剣

ドレインバスター

ド

刃の部分が大きく特殊な形をしている剣。ステータスの最大値を下げてくるくねくねハニー系やまわるポリゴン系の、ドレイン系のモンスターに大きなダメージを与えることができる。

- **強さ**：4
- **強化**：8
- **買値**：3900
- **売値**：1380
- **モンスター**：—

入手場所：水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご		●	●				●
店		●					●
変	●	●	●				●

剣

斬空剣

空

刃の部分が大きく反った剣。空を飛んでいる浮遊系のモンスターに大きなダメージを与えることができる。

強さ	4
強化	8
買値	5300
売値	1800
モンスター	—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●				●

剣

ドラゴンキラー

竜

厚い刃が特徴の大剣。ドラゴン系のモンスターに大きなダメージを与えることができる。

強さ	5
強化	8
買値	6000
売値	2500
モンスター	—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落		●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変			●				●

剣

ドラゴンキラー改

竜

ドラゴンキラーの改良版。ドラゴンキラーと攻撃力は同じだが、強化上限が倍以上になっている。儀式の洞窟かフェイの最終問題への、救助のごほうびでしか入手することができない貴重な武器。

強さ	5
強化	40
買値	11000
売値	4000
モンスター	—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご			●				●
店							
変							

剣

ミノタウロスの斧

会

タウロス系のモンスターが持っている斧で、たまに会心の一撃が出る。会心の腕輪と併用することで会心の一撃が出やすくなる。

強さ	5
強化	8
買値	8000
売値	3800
モンスター	タウロス系

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

剣

カタナ

多くの風来人に愛される標準的な刀。上限の50までに強化してある場所に持って行くと、火迅風魔刀に変化させることができる。

- 強さ：6
- 強化：50
- 買値：800
- 売値：240
- モンスター：—

入手場所	竹				フ	
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご	●		●	●		●	●
店	●					●	●
変	●	●	●			●	●

剣

どうたぬき

どうたぬき源馬という名の刀工が作った長刀。またの名を正国。カタナより刃が太く、序盤で手に入る武器の中では、攻撃力と強化上限がトップクラス。

- 強さ：8
- 強化：60
- 買値：1500
- 売値：450
- モンスター：—

入手場所	竹		水		フ	
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご	●		●			●	●
店	●					●	●
変	●	●	●			●	●

剣

どうたぬき改

どうたぬきの改良版。どうたぬきと攻撃力は同じだが、強化上限が少し高くなっている。救助のごほうびでしか入手することができない貴重な武器。

- 強さ：8
- 強化：80
- 買値：3000
- 売値：900
- モンスター：—

入手場所						
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●	●		●	●	●
店							
変							

剣

剛剣マンジカブラ

いにしえの刀工師カブラがきたえた剛剣。エンディングまでに入手できる武器で、強化の上限も高い。

- 強さ：12
- 強化：70
- 買値：15000
- 売値：4500
- モンスター：魔蝕クイーン

入手場所						
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変	●	●	●				●

剣

火迅風魔刀

風来人が憧れる伝説の刀。カタナを「50まで」強化して、ある場所に持って行くと、この武器にすることができる。エンディングまでに入手できる武器の中では最強クラス。

- **強さ**：20
- **強化**：99
- **買値**：30000
- **売値**：9000
- **モンスター**：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

剣

使い捨ての剣

捨

最初の攻撃力が20もある剣。攻撃するたびに攻撃力が下がっていき、最後には−20にまでなる。「捨」の印を合成すると同様の効果が備わってしまうので要注意。

- **強さ**：20
- **強化**：8
- **買値**：4200
- **売値**：1400
- **モンスター**：—

入手場所　水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変							

剣

キグニキングの斧

キ

力つきるまで戦い続けて最後に残ったキグニ族へ引き継がれた斧。シレンのHPが1/10以下になると、必ず会心の一撃になる。儀式の洞窟の深い階で入手できることがある。

- **強さ**：10
- **強化**：50
- **買値**：22500
- **売値**：8500
- **モンスター**：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				
ご							
店							
変							

剣

秘剣カブラステギ

いにしえの刀工師カブラによる細工と、現代の刀工の技によって生まれ変わった剣。ある剣をきたえてかじ屋に持って行くと……。すべての中で最強クラス。

- **強さ**：50
- **強化**：99
- **買値**：40000
- **売値**：12000
- **モンスター**：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

盾

見かけだおしの盾

盾

強そうに見えるが実は防御力が1しかない、まさに見かけだおしの盾。だが、お店ではかなり高い値段で売ることができる。

強さ：1
強化：30
買値：10000
売値：3000
モンスター：—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変						●	

皮

皮甲の盾

盾

皮でできている軽い盾。皮のためサビることがなく、軽いことでお腹が減りにくくなる。ただし、この「皮」の印を合成してもサビない効果はつかない。

強さ：2
強化：15
買値：1200
売値：500
モンスター：—

入手場所 竹 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●		●		●	●	●
ご	●		●		●		●
店	●	●			●	●	●
変	●	●				●	●

皮

皮甲の盾改

盾

皮甲の盾の改良版。皮甲の盾と防御力は同じだが、強化の上限が倍以上高くなっている。救助のごほうびでしか入手することができない貴重な盾。

強さ：2
強化：50
買値：2200
売値：800
モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご			●		●	●	
店							
変							

ト

トドの盾

盾

表面にぬすっトドの顔があしらわれている盾。盗み系のモンスターから道具やギタンを盗まれなくなる。盗み系モンスターが近づいたら装備するか、印を合成するといい。

- 強さ：2
- 強化：8
- 買値：3100
- 売値：1350
- モンスター：—

入手場所 竹 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●			●	●

金

金の盾

盾

金でできているきらびやかな盾。合成しなくてもサビることがないが、防御力や強化の上限は低い。ただし、金でできているためお店では高い値段で売ることができる。

- 強さ：2
- 強化：8
- 買値：6500
- 売値：2300
- モンスター：—

入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●			●	●

金

金の盾改

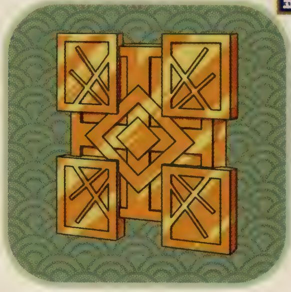
盾

金の盾の改良版。金の盾と防御力は同じだが、強化の上限が倍以上高くなっている。フェイの最終問題への救助のごほうびでしか入手することができない貴重な盾。

- 強さ：2
- 強化：40
- 買値：12500
- 売値：4100
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							
変							



見

見切りの盾

盾

表面の中央に巨大な瞳が描かれた盾。モンスターの攻撃を見切って、かわしやすくなる。

- 強さ：2
- 強化：8
- 買値：9000
- 売値：3750
- モンスター：—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落		●	●				●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変			●			●	●

盾

バ

バトルカウンター

表面にいくつもの鋭利な牙がついている盾。受けたダメージの一部を、相手にはね返す。受けたダメージが6以下の場合は、1のダメージをはね返す。

強さ：2
強化：8
買値：6600
売値：2400
モンスター：—

入手場所				水			
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落		●	●		●	●	●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変			●			●	●

盾

バ

バトルカウンター改

バトルカウンターの改良版。金の盾と防御力は同じだが、強化の上限が倍以上高くなっている。死者の谷底か、フェイの最終問題への救助のごほうびでしか入手できない貴重な盾。

強さ：2
強化：40
買値：12600
売値：4200
モンスター：—

入手場所							
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご				●			●
店							
変							

盾

プ

プリズムの盾

表面が特殊な金属でできた盾。杖攻撃系モンスターの魔法攻撃を10ダメージに変える。

強さ：2
強化：8
買値：17500
売値：7000
モンスター：—

入手場所							
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落				●			
ご				●			
店							
変							

盾

木甲の盾

木でできた標準的な盾。一番最初に通る宿場への道で入手できる盾は、この種類だけ。

強さ：3
強化：25
買値：400
売値：120
モンスター：—

入手場所						宿	フ
	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●				●	●	●
ご	●			●	●		●
店	●				●	●	●
変	●	●	●				●

木甲の盾改

盾

木甲の盾の改良版。木甲の盾と防御力は同じだが、強化の上限は2倍になっている。救助のごほうびでしか入手することができない貴重な盾。

- 強さ：3
- 強化：50
- 買値：800
- 売値：240
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご			●	●	●		
店							
変							

地雷ナバリの盾

地

盾

ドクロをモチーフとした不気味な盾。ばくだんウニ系など爆発系のモンスターの爆発攻撃や、地雷や爆風などのダメージが半減する。

- 強さ：3
- 強化：8
- 買値：4600
- 売値：1940
- モンスター：—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●			●	●

地雷ナバリの盾改

地

盾

地雷ナバリの盾の改良版。地雷ナバリの盾と防御力は同じだが、強化の上限が倍以上高くなっている。食神のほこらへの救助のごほうびでしか入手できない貴重な盾

- 強さ：3
- 強化：40
- 買値：8400
- 売値：3080
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご					●		
店							
変							

青銅甲の盾

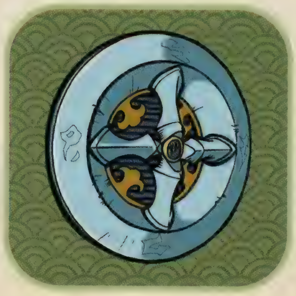
盾

青銅でできた標準的な盾。序盤に手に入りやすく、防御力も強化の上限もそこそこ。バランスが良く、こばみ谷では割と重宝する。

- 強さ：4
- 強化：35
- 買値：600
- 売値：180
- モンスター：—

入手場所 竹 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●		●		●	●	●
ご	●		●	●	●		●
店	●				●	●	●
変	●	●	●			●	●



盾

青銅甲の盾改

青銅甲の盾の改良版。青銅甲の盾と防御力は同じだが、強化の上限が高くなっている。儀式の洞窟か食神のほこらへの、救助のごほうびでしか入手できない貴重な盾。

- 強さ：4
- 強化：60
- 買値：1200
- 売値：360
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご			●		●		
店							
変							

盾

ゲイズの盾

ゲ

ゲイズの姿をかたどった盾。ゲイズの催眠攻撃を防ぐ。死者の谷底で入手することができる。また、死者の谷底への救助のごほうびでも入手が可能だ。

- 強さ：4
- 強化：8
- 買値：11000
- 売値：5400
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落				●			
ご				●			
店							
変							

盾

ドラゴンシールド

竜

ドラゴンの顔をモチーフとした盾。ドラゴン系のモンスターが吐く炎のダメージが半減する。

- 強さ：5
- 強化：8
- 買値：6000
- 売値：2500
- モンスター：—

入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落		●	●				●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●	●	●
変			●			●	●

盾

ドラゴンシールド改

竜

ドラゴンシールドの改良版。ドラゴンシールドと防御力は同じだが、強化の上限が倍以上高くなっている。救助のごほうびでしか入手できない貴重な盾。

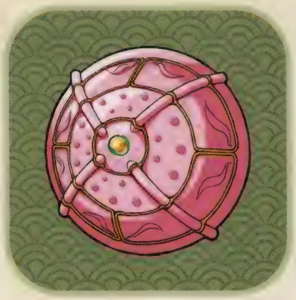
- 強さ：5
- 強化：40
- 買値：11000
- 売値：4000
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご					●		
店							
変							

盾

鉄甲の盾



鉄でできた標準的な盾。こばみ谷の序盤では防御力と上限がトップクラスのため、割と重宝する。

- 強さ：6
- 強化：45
- 買値：2000
- 売値：600
- モンスター：—

入手場所　竹　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●		●	●	●
ご	●		●	●	●	●	●
店	●				●	●	●
変	●	●	●			●	●

盾

鉄甲の盾改

鉄甲の盾の改良版。鉄甲の盾と防御力は同じだが、強化の上限は高くなっている。救助のごほうびでしか入手できない貴重な盾。

- 強さ：6
- 強化：70
- 買値：4000
- 売値：1200
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご				●			●
店							
変							

盾

重装の盾

重

鎧のような形をかたどった盾。防御力はあるが、重いのでお腹が減るのが早くなるので、誤って印を合成しないよう要注意。ただし、「皮」の印を合成すれば相殺される。

- 強さ：9
- 強化：35
- 買値：3200
- 売値：1100
- モンスター：—

入手場所　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●		●	●	●
ご	●		●		●		●
店	●				●	●	●
変	●	●	●			●	●

盾

重装の盾改

重

重装の盾の改良版。重装の盾と防御力や印の効果は同じだが、強化の上限は高くなっている。死者の谷底かフェイの最終問題への救助のごほうびでしか入手できない貴重な盾。

- 強さ：9
- 強化：80
- 買値：6200
- 売値：2000
- モンスター：—

入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご				●			●
店							
変							

キグニキングの盾

盾

斧とともにキグニ族へ引き継がれた盾。何体かのモンスターに囲まれると、たまに攻撃を受け流す。儀式の洞窟の深い階で、入手できることがある。

- **強さ**：10
- **強化**：50
- **買値**：32000
- **売値**：11000
- **モンスター**：—

入手場所	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				
ご							
店							
変							

キ

風魔の盾

盾

風魔鉄という特殊な金属から作られた盾。変化の壺かフェイの最終問題、もしくは救助のごほうびで入手できる。

- **強さ**：12
- **強化**：70
- **買値**：18000
- **売値**：5400
- **モンスター**：—

入手場所	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変	●	●	●				●

使い捨ての盾

盾

最初の防御力が20もある盾。直接攻撃のダメージを受けるたびに防御力が下がり、最後には−20にまでなる。「捨」の印を合成すると同様の効果が備わるので要注意。

- **強さ**：20
- **強化**：10
- **買値**：4100
- **売値**：1300
- **モンスター**：—

入手場所　水

入手場所	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変						●	

捨

ラセン風魔の盾

盾

表面に風を象徴した模様が描かれた盾。ある盾のつなぎ目を変えることでさらなる強度を得ており、盾の中では最強クラス。ある盾をきたえてかじ屋に持って行くと……。

- **強さ**：50
- **強化**：99
- **買値**：50000
- **売値**：15000
- **モンスター**：—

入手場所	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

道具一覧

腕輪

遠投の腕輪

腕輪

投げた道具が壁や生物を突き抜けて飛ぶ。セルアーマー系に弾かれた装備品も遠投状態で飛んでいく。普通は道具が当たらない火炎入道でも当てることができる。

買値：3000
売値：900
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●		●		●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●				●

会心の腕輪

腕輪

たまに会心の一撃が出るが、お腹の減るスピードが倍になる。ミノタウロスの斧と併用すれば、より会心の一撃が出やすくなる。また、矢などの遠距離攻撃でも適用される。

買値：10000
売値：3000
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落		●	●		●		●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●		●
変			●				●

会投の腕輪

腕輪

会心の腕輪＋遠投の腕輪の効果を持つ。投げた道具が壁や生物を貫通し、お腹は減りやすいが会心の一撃が出やすくなる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：15000
売値：4500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご						●	
店							
変							

回復の腕輪

腕輪

HPの回復が早くなるが、お腹の減るスピードも倍になる。

買値：5000
売値：1500
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落		●	●		●		●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●		●
変			●				●

吸毒の腕輪

腕輪

ドレインよけの腕輪＋毒よけの腕輪の効果を持つ。毒を受けたり、レベルやステータスの最大値が下がるのが防げる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：9000
売値：2700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							
変							

吸夢の腕輪

腕輪

ドレインよけの腕輪＋眠りよけの腕輪の効果を持つ。眠らなくなり、レベルやステータスの最大値が下がるのも防げる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：9000
売値：2700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							
変							

吸乱の腕輪

腕輪

ドレインよけの腕輪＋混乱よけの腕輪の効果を持つ。混乱しなくなり、レベルやステータスの最大値が下がるのが防げる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：9000
売値：2700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							
変							

狂戦士の腕輪

腕輪

会心の腕輪＋回復の腕輪の効果を持つ。HPの回復が早く、たまに会心の一撃が出る。お腹の減るスピードも4倍になる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：20000
売値：6000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご						●	
店							
変							

幸運の腕輪

腕輪

しあわせの腕輪＋値切りの腕輪の効果を持つ。行動ごとに1ずつ経験値が得られ、お店で道具を買うときに値切れる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：15000
売値：4500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご						●	
店							
変							

混乱よけの腕輪

腕輪

混乱しなくなる。ガイコツまじんなどからの攻撃や混乱草などの効果、回転板のワナなどで有効。

買値：3000
売値：900
モンスター：—
入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●		●
ご	●	●	●	●	●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

サビよけの腕輪

腕輪

剣と盾がサビなくなる。ただし、オドロやチドロなどの印を減らす特殊能力には効果がない。

買値：3000
売値：900
モンスター：—
入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●		●
ご	●	●	●	●	●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

しあわせの腕輪

腕輪

行動するごとに経験値が1ずつ得られる。

買値：5000
売値：1500
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●		●		●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●				●

識別の腕輪

腕輪

拾った道具が自動的に識別される。ただし、拾った壺の中に入っている道具は識別されない。

買値：30000
売値：9000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

商人の腕輪

腕輪

識別の腕輪＋値切りの腕輪の効果を持つ。拾った道具が識別でき、さらにお店で道具を買うときに値切ることができる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：40000
売値：12000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご						●	
店							
変							

たれ流しの腕輪

腕輪

歩いていると持っている道具を落としてしまう。ただし、装備している剣、盾、腕輪、矢は落とさない。フェイの最終問題で入手する可能性が高いので注意しよう。

買値：5000
売値：1500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

超回復の腕輪

腕輪

しあわせの腕輪＋回復の腕輪の効果を持つ。行動ごとに経験値が1ずつ得られ、HPの回復も早いが、お腹の減りも早くなる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：10000
売値：3000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご						●	
店							
変							

通過の腕輪

腕輪

水路の上を歩けるようになる。また、壁に近づいたときに隠し通路や隠し部屋があれば、壁が崩れるようになる。

買値：5000
売値：1500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変			●				

痛恨の腕輪

腕輪

受けるダメージが一定の確率で痛恨の一撃になってしまう。フェイの最終問題で入手する可能性が高いので注意しよう。

買値：10000
売値：3000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

透視の腕輪

腕輪

今いるフロアのモンスターやNPC、道具の位置がマップに表示されるようになる。

買値：8000
売値：2400
モンスター：—
入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●		●		●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●				●

毒夢の腕輪

腕輪

毒よけの腕輪＋眠りよけの腕輪の効果を持つ。眠らなくなり、毒を受けるのを防ぐ。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：9000
売値：2700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							
変							

毒よけの腕輪

腕輪

毒を受けないため、ちからが下がるのを防ぐことができる。くさったおにぎりや大根系の毒攻撃、毒矢のワナに有効だ。

買値：3000
売値：900
モンスター：—
入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●		●
ご	●	●	●	●	●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

ドレインよけの腕輪

腕輪

レベルやステータスの最大値が下がるのを防げる。くねくねハニー系や吸引幼虫系の特殊攻撃、くさったおにぎりや胃縮小の種、くねくね草などに有効だ。

買値：3000
売値：900
モンスター：—
入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●		●
ご	●	●	●	●	●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

値切りの腕輪

腕輪

お店で道具を買うときに、店主に言われた値段を一度断ると、半額に値切ることができる。

買値：8000
売値：2400
モンスター：—
入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変	●	●	●				●

眠りよけの腕輪

腕輪

眠らなくなる。ねむり大根やガイコツまてんの特殊攻撃、睡眠草やくさったおにぎりなどに有効。

買値：3000
売値：900
モンスター：—
入手場所 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●		●
ご	●	●	●	●	●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

呪いよけの腕輪

腕輪

道具が呪われなくなる。ノロージョ系の特殊攻撃や、呪いのワナに有効。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：15000
売値：4500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご				●			
店							
変							

まもりの腕輪

腕輪

攻撃で受けるダメージを少し減らしてくれる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：15000
売値：4500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご				●			
店							
変							

乱毒の腕輪

腕輪

混乱よけの腕輪＋毒よけの腕輪の効果を持つ。混乱しなくなり、毒を受けるのを防ぐ。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：9000
売値：2700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							
変							

乱夢の腕輪

腕輪

混乱よけの腕輪＋眠りよけの腕輪の効果を持つ。混乱しなくなり、眠らなくなる。救助のごほうびでしか入手できない貴重な腕輪。

買値：9000
売値：2700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							
変							

ワナ師の腕輪

腕輪

ワナ師となり、ワナが見える。自分はワナにかからなくなり、モンスターがワナにかかるようになる。また、ワナを拾えるようになり、設置したり投げたりできる。

買値：5000
売値：1500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落						●	
ご						●	●
店						●	●
変						●	

道具一覧 矢

木の矢

矢

前方の直線上にいる生物に、ダメージを与えられる。射程範囲は10マスで、カドぬけ攻撃もできる。ただし、火炎入道にダメージを与えることはできない。

- 買値：10
- 売値：3
- モンスター：ボウヤー
- 入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご		●				●	●
店		●				●	●
変	●	●	●			●	●

銀の矢

矢

前方の直線上にいる生物に、ダメージを与えられる。壁やモンスターを貫通して真っ直ぐ攻撃していく。この矢は火炎入道にもダメージを与えることができる。

- 買値：100
- 売値：30
- モンスター：ちびタンク
- 入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●				●	●
店		●				●	●
変	●	●	●			●	

鉄の矢

矢

前方の直線上にいる生物に、ダメージを与えられる。射程範囲は10マスで、カドぬけ攻撃もできる。ただし、火炎入道にダメージを与えることはできない。

- 買値：50
- 売値：15
- モンスター：クロスボウヤー／コドモ戦車
- 入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●				●	●
店		●				●	●
変							

道具一覧 おにぎり

大きいおにぎり

おにぎり

満腹度が100回復する。満腹時に食べると最大満腹度が5上がる。満腹度があるペケジにも有効。妖怪にぎり見習い系にぶつけると、100ダメージ与えることができる。

- 買値：300
- 売値：90
- モンスター：逃げピータン／妖怪にぎり親方
- 入手場所：竹 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●	●	●	●		●	●
店	●	●				●	●
変	●	●	●	●			●

おにぎり

おにぎり

満腹度が50回復する。満腹時に食べると最大満腹度が3上がる。満腹度があるペケジにも有効。妖怪にぎり見習い系にぶつけると、100ダメージ与えることができる。

- 買値：150
- 売値：45
- モンスター：妖怪にぎり変化／ぴーたん
- 入手場所：竹 水 宿 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●		●	●			
店	●						
変	●	●	●	●			●

巨大なおにぎり

おにぎり

満腹度が全回復し、最大満腹度が7上がる。満腹度があるペケジにも有効。妖怪にぎり見習い系にぶつけると、100ダメージ与えることができる。

- 買値：400
- 売値：120
- モンスター：妖怪にぎり元締
- 入手場所：水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご	●	●	●			●	●
店	●	●				●	●
変			●				

くさったおにぎり

おにぎり

満腹度が30回復するが、5のダメージを受け、状態異常やステータス変化が起こる(※1)。妖怪にぎり見習い系にぶつけると、100ダメージ与えることができる。

- 買値：50
- 売値：15
- モンスター：—
- 入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			
ご				●			
店							
変	●	●	●	●			

特製おにぎり

おにぎり

満腹度が30回復し、特殊能力が得られる(※2)。満腹時に食べると最大満腹度が少し上がる。妖怪にぎり見習い系にぶつけると、100ダメージ与えることができる。

- 買値：300
- 売値：90
- モンスター：—
- 入手場所：水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変							

※1 混乱、睡眠、めつぶし、ちからが3下がる、レベルがひとつ下がる、のうちのいずれかが発生するか、何も起こらないのどちらかとなる。
※2 そのフロアのあいだ毒を受けない、眠らない、お腹が減らない、寝ているモンスターを起こさない、拾った道具を識別できる、あるいはHPが全回復、ちからが1上がる、のいずれかの効果が得られる。

道具一覧 草・種

胃縮小の種

草・種

最大満腹度が10下がり、満腹度も回復しない。また、モンスターにぶつけても、とくに効果は得られない。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変			●				●

胃拡張の種

草・種

最大満腹度が10上がるが、満腹度は回復しない。モンスターにぶつけても、とくに効果は得られない。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●	●	●	●	●	●	●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

命の草

草・種

最大HPが3上がり、満腹度も5回復する。幽霊系のモンスターにぶつけると50ダメージが与えられる。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所　竹　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご			●	●	●	●	●
店					●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

弟切草

草・種

HPが100、満腹度が5回復する。さらに混乱・まどわし状態も回復し、HPが最大のときはHP最大値が2上がる。幽霊系モンスターにぶつけると100ダメージが与えられる。

買値：600
売値：180
モンスター：—
入手場所　竹　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●	●	●
ご	●	●	●	●	●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

消え去り草

草・種

しばらく透明になりモンスターに見つからなくなり、満腹度も5回復する。モンスターに投げた場合は敵の姿が見えなくなるが、特定の状況下(※3)で再び姿を現す。

買値：4000
売値：1200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

キグニ族の種

草・種

キグニ状態となって店主以外を無差別に攻撃。満腹度も5回復する。モンスターにぶつけると同様にキグニ状態となり、キグニ族に当てるとレベルがひとつ上がってしまう。

買値：5000
売値：1500
モンスター：みだれ大根
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変			●				●

くねくね草

草・種

レベルがひとつ下がり、そのレベルにあわせて最大HPも下がるが、満腹度は5回復する。レベルがあるモンスターにぶつけると、そのモンスターのレベルがひとつ下がる。

買値：800
売値：240
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変			●				●

混乱草

草・種

混乱し、攻撃や歩く方向がおかしくなる(遠距離攻撃は正しい方向)。満腹度は5回復。モンスターにぶつけるとモンスターが混乱し、特殊能力も封印される(※4)。

買値：1000
売値：300
モンスター：めまわし大根
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変			●				●

雑草

草・種

満腹度が5回復するだけでほかに効果はない。畠荒らし系がいると、道具をこの草に変えられたり、投げてきたりする。モンスターにぶつけてもとくに効果は得られない。

買値：50
売値：15
モンスター：畠荒らし系
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

※3　めぐすり草を飲む、あかりの巻物を読む、透視の腕輪を装備する、やりすごしの壺に閉じこめると、姿を現す。

しあわせ草
草・種

レベルがひとつ上がる。満腹度が5回復する。レベルがあるモンスターにぶつけると、そのモンスターのレベルがひとつ上がる。

買値：1500
売値：450
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店		●					●
変							

睡眠草
草・種

眠ってしまうが、満腹度が5回復する。モンスターにぶつけると、モンスターが寝てしまう。

買値：3000
売値：900
モンスター：ねむり大根
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変			●				●

ちからの草
草・種

ちからが1、満腹度が5回復する。もしちからが最大値のときは、ちからの限界が1上がる。モンスターにぶつけても、とくに効果は得られない。

買値：800
売値：240
モンスター：—
入手場所 竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●	●	●		●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

超不幸の種
草・種

レベル、最大HPが1となり、経験値も初期状態となる。満腹度が5回復する。レベルがあるモンスターにぶつけると、そのモンスターがレベル1に下がり、HPも1になる。

買値：10000
売値：3000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

天使の種
草・種

レベルが3つ上がる。満腹度が5回復する。レベルがあるモンスターにぶつけると、そのモンスターのレベルが3つ上がる。

買値：10000
売値：3000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

毒消し草
草・種

下がっていたちからが限界まで回復し、満腹度が5回復する。吸引幼虫系やおばけ大根系のモンスターにぶつけると、50ダメージ与えることができる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所 竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●	●	●
ご	●	●	●	●	●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

毒草
草・種

満腹度が5回復するが、HPが5, ちからが1下がり、速度が1段階下がる。モンスターにぶつけるとそのモンスターに5ダメージを与えて攻撃力を下げ、速度も1段階下がる。

買値：800
売値：240
モンスター：おばけ大根
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご							●
店							●
変							●

ドラゴン草
草・種

前方の直線上にいる敵に約70ダメージが与えられる(ぶつけると約50ダメージ)。満腹度も5回復する。もし火炎入道に炎が当たるとレベルアップする。

買値：800
売値：240
モンスター：—
入手場所 水 宿 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				
ご	●	●	●				
店	●	●					
変	●	●	●				

不幸の種
草・種

レベルが3つ下がり、そのレベルにあわせて最大HPも下がる。レベルがあるモンスターにぶつけると、そのモンスターのレベルが1に下がる。

買値：1500
売値：450
モンスター：—
入手場所 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

復活の草
草・種

持っているだけで倒れても復活でき、使用後は雑草に変わるが、壺の中に入れていると復活できない。飲むと満腹度が5回復する。ぶつけても特別な効果は得られない。

買値：5000
売値：1500
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落			●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変			●				●

無敵草
草・種

無敵になり、満腹度が5回復する。無敵状態になると、しばらくのあいだダメージを受けなくなる。モンスターにぶつけると、そのモンスターが無敵になる。

買値：3000
売値：900
モンスター：—
入手場所：水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変							●

めぐすり草
草・種

今まで見えなかったワナや姿を消していたモンスターが見え、目つぶし状態や満腹度が5回復する。モンスターにぶつけると、そのモンスターがよく見え状態になる。

買値：600
売値：180
モンスター：—
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●		●
ご	●	●	●	●	●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

物忘れの草
草・種

識別した道具の名前をすべて忘れてしまう。満腹度が5回復する。モンスターにぶつけても特別な効果は得られない。

買値：4000
売値：1200
モンスター：—
入手場所：

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

薬草
草・種

HPが25回復し、満腹度が5回復する。HPが最大値のときに飲むと、HPの最大値が1上がる。幽霊系モンスターにぶつけると、25ダメージが与えられる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所：竹 宿 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●	●	●
ご	●		●	●	●	●	●
店	●				●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

巻物
道具一覧

あかりの巻物
巻物

読んだところのフロアの地形や道具、モンスター、階段の位置がわかるようになる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所：竹 水 宿 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	
ご	●	●	●		●	●	
店	●	●				●	
変	●	●	●			●	

大部屋の巻物
巻物

洞窟の場合、フロアの壁が崩れて大きなひとつの部屋になる（ただし、壊れない壁は残る）。店がある場合は大部屋全体が店になり、洞窟以外の場合は何も起こらない。

買値：2000
売値：600
モンスター：—
入手場所：

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご			●		●	●	●
店					●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

おにぎりの巻物
巻物

持っている道具をひとつ、大きいおにぎりに変化させることができる。なお、この巻物を妖怪にぎり見習い系にぶつけても、とくに何も起こらない。

買値：1500
売値：450
モンスター：—
入手場所：

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

おはらいの巻物
巻物

持っている道具の中で、選択したひとつの呪いを解くことができる。一定の確率でラッキーなおはらいが発生し、壺の中以外のすべての道具の呪いが解ける。

買値：500
売値：150
モンスター：—
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

くちなしの巻物
巻物

今いるフロアのあいだはくちなし状態になる。巻物を読めなくなり、おにぎりや草などを食べられなくなる。また特技も使えなくなる。

買値：500
売値：150
モンスター：—
入手場所：フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							
店							
変							●

困った時の巻物

巻物

困っていないときに読んでも何も起こらないが、困ったときに読むと、満腹度が0の場合は満腹度が最大値まで回復など(※4)、その状況に応じて良いことが起きる。

買値：2000
売値：600
モンスター：—
入手場所　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご			●				●
店							●
変	●	●	●				●

混乱の巻物

巻物

部屋にいるすべてのモンスターをしばらく混乱させられる。なお、混乱中のモンスターは、特殊能力が封じられる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご			●				
店							
変	●	●	●				

ジェノサイドの巻物

巻物

モンスターにぶつけると、そのモンスターの系統(※5)は次の冒険まで出現しない。別のにモンスターにぶつけると、前にぶつけて出てこなかった系統が出現する。

買値：30000
売値：9000
モンスター：—
入手場所　水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変							●

識別の巻物

巻物

未識別の道具をひとつ識別できる。道具の名前、回数、呪われているかどうかが判明。一定の確率でラッキーな識別が発生し、壺の中以外のすべての道具の識別ができる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所　水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご	●	●	●				●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●			●	●

自爆の巻物

巻物

自分が爆発し、周囲1マスにいる火炎入道系以外の敵を倒すことができる。爆発でHPは1になるが、地雷ナバリの盾を装備していると、受けるダメージが半分になる。

買値：500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落						●	●
ご							●
店						●	
変						●	●

真空斬りの巻物

巻物

真空波を作り出し、今いる部屋の中のすべてのモンスターに20以上のダメージを与える。通路にいる場合は、1マス以内のモンスターにダメージを与える。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所　宿　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご			●				
店							
変	●	●	●				

吸い出しの巻物

巻物

壺の中に入っている物をすべて吸い出せる。吸い出した道具は足元に落ちる。合成の壺や変化の壺などは、この巻物を使えば割らなくても中身が取り出せるようになる。

買値：1500
売値：450
モンスター：—
入手場所　水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変			●				●

地の恵みの巻物

巻物

装備している盾の強さが＋1される。一定の確率でラッキーな地の恵みが発生し、＋3される。強化した盾が呪われていた場合は、強化することで呪いが解ける。

買値：800
売値：240
モンスター：—
入手場所　竹　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

敵加速の巻物

巻物

今いる部屋のすべてのモンスターの行動速度が、一段階上がる。通路にいる場合は、1マス以内のモンスターの行動速度が一段階上がる。

買値：200
売値：60
モンスター：—
入手場所　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							
店							
変							●

天の恵みの巻物

巻物

装備している剣の強さが＋1される。一定の確率でラッキーな天の恵みが発生し、＋3される。強化した剣が呪われていた場合は、強化することで呪いが解ける。

買値：800
売値：240
モンスター：—
入手場所　竹　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

※4　ほかに、モンスターが2体以上隣接していたらそれらすべてをかなしばりに、ちからが1なら最大値まで回復、装備品の呪いを解除、ステータス異常の回復、所持金が0ならギタン入手、とそのときの状況に応じて回復する。どの条件にも当てはまらなければHPが全回復、HPが最大値のときは何も起こらずに巻物がなくなる。
※5　ここでいう系統とは、マムルに巻物をぶつけた場合、マムル、あなぐらマムル、洞窟マムル、ギタンマムルが出現しなくなる。

白紙の巻物

巻物

今まで読んだことのある巻物の名前を書いて読むと、その巻物の効果が発揮される。ただし、一度書くと書き直しはできない。特殊な巻物名については下記参照。

買値：5000
売値：1500
モンスター：—
入手場所　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●				●

バクスイの巻物

巻物

今いる部屋内のすべてのモンスターがバクスイ状態になる　眠りから覚めたモンスターは、すべて行動速度が1段階速くなる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご			●				
店							
変	●	●	●				

パワーアップの巻物

巻物

今いるフロアのあいだパワーアップ状態になり、モンスターに与えられるダメージ量が増える。重ね読みが最大8回まで可能でその分ダメージ量が加算される。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●				●

拾えずの巻物

巻物

今いるフロアのあいだ拾えずの状態となり、落ちている道具を拾えなくなる。ただし、足元にある道具を使ったり、投げたりすることはできる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							
店							
変							●

迷子の巻物

巻物

現在までに判明していた地形を忘れてしまう。そのため、マップ表示がそのフロアの最初からになる。

買値：300
売値：90
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							
店							
変							●

メッキの巻物

巻物

装備している剣と盾がメッキされ、サビないようになる。剣や盾を装備していない場合はとくに効果が得られない。

買値：2000
売値：600
モンスター：—
入手場所　竹　水　フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●				

モンスターハウスの巻物

巻物

洞窟の場合、今いるフロアがモンスターハウスになり、通路にいる場合はモンスターハウスにワープさせられる(※6)。洞窟以外の場合は何も起こらない。

買値：200
売値：60
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落						●	●
ご						●	●
店						●	●
変						●	●

データ検証 其の壱　白紙の巻物への書き込み

❶省略した言葉

上記データで紹介した白紙の巻物は、省略した言葉を書き込んでも反応することがある。巻物の中で長い名前のモンスターハウスで試してみた結果は、右の通りだ。

❷白紙の巻物でしか使えない巻物

中には白紙の巻物に書き込むことでしか使えない巻物も存在する。それが「せいいきの巻物」と「ぜんめつの巻物」だ。前者は置くと、そこがモンスターから直接攻撃を受けない聖域になり、後者はその部屋にいるモンスターをすべて倒せるというもの。どちらも最強の巻物といえるが、書き込むためには右のような条件が必要だ。また、白紙の巻物は1500ギタンでしか売れないが、ぜんめつの巻物は6000ギタンで売ることができる。

◆白紙の巻物に書き込んだ結果

成功	失敗
もんはう／もんすたーは／もんすた／もんすたー／はうす	もんす／もはうす／もんはうす／もんすはうす／もんすたーす

◆白紙の巻物に書き込むことで使えるふたつの巻物

	せいいきの巻物	ぜんめつの巻物
効果	床に置くことで効果を発揮／読むか爆発で消滅する／上に乗ると直接攻撃を受けない／炎や矢などの遠距離攻撃は受ける／村人、徘徊人、店主、盗賊番、番犬には効果を発揮しない	部屋にいるモンスターをすべて倒せる／倒したモンスターの経験値が入手できる／ただし、モンスターは道具を落とさない
反応条件	こばみ谷をクリア	倉庫と車屋を使用しないでこばみ谷をクリア

※6　そのフロアが通路だけで部屋がない場合は何も起こらない。

連鎖の巻物

巻物

洞窟の場合、今いる部屋が連鎖の床になる。連鎖の床を移動した場合、モンスターのワナ連鎖カウントが減らない。ほかの部屋で読むと、前の部屋の連鎖の床は解除される。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落						●	
ご						●	
店						●	
変						●	

ワナがけの巻物

巻物

ワナ師の腕輪を装備していてもワナにかからない、浮遊系のモンスターがワナにかかるようになる。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落						●	
ご						●	
店						●	
変						●	

ワナの巻物

巻物

今いるフロア中にたくさんのワナが設置されてしまう。ワナ師の腕輪をしている場合は有利になるが、通常の場合は不利になる。

買値：1000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落						●	●
ご						●	●
店						●	●
変						●	●

杖

道具一覧

痛み分けの杖

杖

生物に振っておくと、ダメージを受けたときに、その生物にも同じダメージを受ける。さらに別の生物に振ると、前に振った生物は痛み分けではなくなる。

買値：1200＋(回数×120)
売値：360＋(回数×36)
モンスター：—
入手場所 竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●			●	●
店	●	●				●	●
変	●	●	●	●		●	●

一時しのぎの杖

杖

生物を階段のところにワープさせ、かなしばり状態にする。階段およびその周辺がいっぱいだった場合は、ほかの場所にワープしてかなしばり状態になる。

買値：500＋(回数×50)
売値：150＋(回数×15)
モンスター：—
入手場所 竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●	●	●	●			●
店	●	●					●
変	●	●	●	●			●

ガイコツまどうの杖

杖

鈍足、ワープ、混乱、睡眠のうち、いずれかの効果が発動する。入手方法はガイコツまどうを倒すしかない。反射すると同様の効果を受ける。

買値：300＋(回数×30)
売値：90＋(回数×9)
モンスター：ガイコツまどう系
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

回復の杖

杖

生物のHPを50回復する。幽霊系には50ダメージを与える。反射して自分に当たると、HPが50回復する。

買値：1200＋(回数×120)
売値：360＋(回数×36)
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

加速の杖

杖

モンスターの行動速度を一段階早くする。相手が鈍足の場合は、一度振ると等速、もう一度振ると倍速1回攻撃に。反射して自分に当たると、自分の速度が一段階速くなる。

買値：700＋(回数×70)
売値：210＋(回数×21)
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落						●	●
ご						●	●
店						●	●
変						●	●

かなしばりの杖

杖

生物をかなしばり状態にする。攻撃などを当てるまでずっとその状態が続く。反射して自分に当たるとかなしばり状態になり、しばらく動けなくなる。

買値：1500＋(回数×150)
売値：450＋(回数×45)
モンスター：—
入手場所 竹 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●			●	●
店	●	●				●	●
変	●	●	●	●		●	●

ころばぬ先の杖

杖

この杖を持っているだけで、転び石のワナやふき飛ばし攻撃で転ばなくなる。ただし、壺に入れておくと効果が得られない。魔法弾は当たってもとくに効果はない。

買値：1200＋(回数×120)
売値：360＋(回数×36)
モンスター：―
入手場所：竹 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●	●			●

しあわせの杖

杖

レベルがあるモンスターに当たった場合、そのモンスターのレベルをひとつ上げる。反射して自分に当たると、経験値が500もらえる。

買値：500＋(回数×50)
売値：150＋(回数×15)
モンスター：―
入手場所：竹 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご					●		●
店					●		●
変							●

鈍足の杖

杖

モンスターの行動速度を一段階遅くする。相手が倍速の場合は、一度振ると等速、もう一度振ると鈍足になる。自分に当たると、自分の速度が一段階遅くなる。

買値：700＋(回数×70)
売値：210＋(回数×21)
モンスター：―
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●	●	●				●
店	●	●					●
変	●	●	●	●			●

場所がえの杖

杖

当たった生物との位置が入れ替わる。相手が水の上で立てる状態でなければ、違う場所へワープする。もしカゲぬいのワナなどで拘束されていても入れ替わる。

買値：700＋(回数×70)
売値：210＋(回数×21)
モンスター：―
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●	●		●	●

封印の杖

杖

モンスターに当てるとそのモンスターの特殊能力を封印できる。反射して自分に当たると、自分の能力が封印される(※7)。

買値：1500＋(回数×150)
売値：450＋(回数×45)
モンスター：―
入手場所：竹 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

ふき飛ばしの杖

杖

生物を10マスふき飛ばし、5ダメージを与える。生物などがいれば途中で止まるが、生物ならその生物にも5ダメージを与える。反射して自分に当たると、自分が吹き飛ぶ。

買値：500＋(回数×50)
売値：150＋(回数×15)
モンスター：―
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご	●	●	●		●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●			●	●

不幸の杖

杖

レベルがあるモンスターに当たった場合、そのモンスターのレベルをひとつ下げる。反射して自分が当たると、自分のレベルがひとつ下がる。

買値：500＋(回数×50)
売値：150＋(回数×15)
モンスター：―
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご					●		●
店					●		●
変							●

ブフーの杖

杖

モンスターが肉に変わる。経験値は入らない。道具を持っているモンスターの場合は、肉と道具の両方が落ちる。反射して自分に当たると、自分がおにぎり状態となる。

買値：3000＋(回数×300)
売値：900＋(回数×90)
モンスター：―
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落					●		●
ご					●		●
店	●	●			●		●
変							●

身がわりの杖

杖

生物に当てると自分と同じ姿に変わり、混乱する。ほかのモンスターはその生物を優先して攻撃する。反射して自分に当たると、自分が混乱している状態になる。

買値：1500＋(回数×150)
売値：450＋(回数×45)
モンスター：―
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●	●	●		●		●
店	●	●			●		●
変	●	●	●	●			●

雷光の杖

杖

前方の直線上にいる生物に、一定のダメージが与えられ、部屋の中の場合は対称を自動追尾する。反射して自分に当たるとダメージを受ける。

買値：2000＋(回数×200)
売値：600＋(回数×60)
モンスター：―
入手場所：竹 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご	●	●	●	●			●
店	●	●					●
変	●	●	●	●			●

※7　シレンの能力が封印された場合、読んだり食べたりすることができなくなり、杖を振っても効果がなく、特技も使えなくなる。

道具一覧 壺

アホくさい壺

壺

ガイバラが作った壺。中に道具を入れることもできるが、割るか、吸い出しの巻物を使わなければ取り出せない。ほかはこれといった効果はない、名前通りアホくさい壺。

買値：1200＋（回数×120）
売値：360＋（回数×36）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							
店							●
変							●

うっぷんばらしの壺

壺

ガイバラが作った壺。割ると爆発が起こり、周囲の道具やモンスターを消し去る。中に道具を入れることもできるが、吸い出しの巻物がないと取り出せない。

買値：10000＋（回数×1000）
売値：3000＋（回数×300）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

ガイバラの壺

壺

ガイバラが作った壺。デキが良く、高く売ることができる。中に道具を入れることもできるが、取り出すときは割るか、吸い出しの巻物がないと取り出せない。

買値：15000＋（回数×1500）
売値：9000＋（回数×450）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

強化の壺

壺

剣や盾、杖を入れると、1フロア進むごとに強化値や使用回数が＋1され、ギタンを入れてフロアを進むと金額が増える。割るか吸い出しの巻物がないと取り出せない。

買値：10000＋（回数×1000）
売値：3000＋（回数×300）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

合成の壺

壺

ガイバラのイベントで完成させれば使える壺。剣と剣、盾と盾は印と強化の数値を、同じ種類の杖と杖は回数を合成できる。割るか吸い出しの巻物がないと取り出せない。

買値：5000＋（回数×500）
売値：1500＋（回数×150）
モンスター：—
入手場所 山 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●				●
ご					●	●	●
店	●	●					●
変	●	●					●

識別の壺

壺

道具を入れると識別できる。割るか吸い出しの巻物がないと取り出せない。

買値：3000＋（回数×300）
売値：900＋（回数×90）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

データ検証 其の弐 印の価格は……？

剣や盾には基本価格があり、本書でもデータページはその値段の売値と買値を掲載している。だが、実際にお店に行って確認してみると、一致していないことがないだろうか。その場合は強化されていたり、印やメッキなど特別な効果がついているということが考えられる。そこで考えたのが、印を合成して売却し、その値段の差額で印の値段がわからないかということだ。例えば何も強化されていないカタナに「ド」の印を合成して売ってみると、合成前が240ギタンの売値に対し、540ギタン、つまり印の値段は300ギタンということになる。剣と盾にそれぞれ印を合成し、売値と買値を調べてみた。これにより、印の値段が判明。探索には直接関係ないが、右の表にまとめてみたので、興味がある人は見てほしい。

◆剣の印の値段

剣の名前	印	値段
使い捨ての剣	捨	200
つるはし	掘	200
斬空剣	空	300
三日月刀	月	300
一ツ目殺し	目	300
ドレインバスター	ド	300
成仏の鎌	仏	400
ブフーの包丁	肉	800
ドラゴンキラー	竜	1000
つるはし※1	掘	1000
妖刀かまいたち	三	1500
ミノタウロスの斧	会	2000
キグニキングの斧	キ	2500
必中の剣	必	3000

◆盾の印の値段

盾の名前	印	値段
使い捨ての盾	捨	100
重層の盾	重	200
皮甲の盾	皮	200
金の盾	金	500
トドの盾	ト	600
バトルカウンター	バ	600
地雷ナバリの盾	地	800
ドラゴンシールド	竜	1000
見切りの盾	見	1500
キグニキングの盾	キ	2000
プリズムの盾	プ	2500
ゲイズの盾	ゲ	3000

情報追求之書

道具一覧

弱化の壺

壺

剣や盾、杖を入れると、1フロア進むごとに強化値や回数が−1され、ギタンを入れてフロアを進むと金額が減る。割るか吸い出しの巻物がないと取り出せない。

買値：10000＋（回数×1000）
売値：3000＋（回数×300）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

背中の壺

壺

背中を押すとHPが全回復し、混乱など一部の状態異常や下がっていたちからなども回復する。未識別の場合は一度背中を押すと識別される。

買値：1500＋（回数×150）
売値：450＋（回数×45）
モンスター：魔蝕ソルジャー
入手場所 竹 山 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●		●	●
ご	●	●	●	●	●	●	●
店	●	●				●	●
変	●	●	●	●		●	●

倉庫の壺

壺

道具を入れると、渓谷の宿場の倉庫に送れる。倉庫がいっぱいのときや、お店の商品を入れたときは、入れた道具が床に落ち、壺の回数が1回減る。

買値：2500＋（回数×250）
売値：750＋（回数×75）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●			●
ご							
店							
変	●	●	●	●			●

底ぬけの壺

壺

入れた道具がなくなってしまう。割ると、割れた場所の周囲に回数分の落し穴ができる。吸い出しの巻物を使った場合は、シレンの周囲に回数分の落し穴ができる。

買値：2500＋（回数×250）
売値：750＋（回数×75）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							
店							
変							●

トドの壺

壺

背中を押すと、前方にある壺以外の道具が拾える（※8）。拾った道具は割るか吸い出しの巻物で取り出せるが、背中が入っている場合は混乱したぬすっトドが出てくる。

買値：1500＋（回数×150）
売値：450＋（回数×45）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●		●		●
ご							
店							
変	●	●					●

変化の壺

壺

道具を入れると別の道具に変化する。壺や入れた道具と同じものに変化する場合もある（※9）。割るか吸い出しの巻物がないと取り出せない。

買値：1200＋（回数×120）
売値：360＋（回数×36）
モンスター：—
入手場所 竹 山 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●			●	●
ご	●	●	●				●
店	●	●				●	●
変	●	●	●			●	●

保存の壺

壺

道具を出し入れすることができる。割ったり、吸い出しの巻物がなくても「見る」コマンドで、選択した道具を取り出すことができる。

買値：1200＋（回数×120）
売値：360＋（回数×36）
モンスター：—
入手場所 竹 山 水 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●		●	●	●
ご	●	●	●	●	●	●	●
店	●	●			●	●	●
変	●	●	●			●	●

魔物のるつぼ

壺

背中を押すと、最大で壺の回数と同じ数だけ、そのフロアに出現するモンスターが出現する。割った場合も同じだが、モンスターが混乱した状態になっている。

買値：1500＋（回数×150）
売値：450＋（回数×45）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落					●		●
ご					●		●
店					●		●
変							●

やりすごしの壺

壺

中に入ってモンスターをやり過ごすことができる。生物に投げると、その生物を中に閉じこめられる（※10）。閉じこめた壺を割ると中からその生物が出てくる。

買値：1200＋（回数×120）
売値：360＋（回数×36）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落	●	●	●	●	●	●	●
ご		●				●	●
店		●			●	●	●
変	●	●		●		●	●

割れない壺

壺

ガイバラが作った壺。通常では中に入れた道具は、吸い出しの巻物でしか取り出せないが、呪われている場合は、投げ割ることができる。

買値：3000＋（回数×300）
売値：800＋（回数×90）
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							●
ご							●
店							●
変							●

※8　トドが10マス以内にある道具を拾ってくる。ただし、途中に障害物があったり、道具がなかった場合は消滅する。店の中にいる場合は商品を拾わないが、店の外からなら拾う。
※9　ワナを入れてもワナにしか変化しない。
※10　遠投の腕輪を装備したときに投げた場合は、1体だけでなくそれぞれ貫通した生物をすべて壺に閉じこめて彼方へ消える。

肉

アークドラゴンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で壁も貫通する炎が吐ける。射程範囲は前方の扇状、フロアすべての中で一番近い敵(P275参照)。炎は自動追尾する。

買値：30000
売値：3000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

アイアントドの肉

肉

敵から道具を盗むか道具を拾うとワープする。盗む範囲は前方1マスで同じ敵からは1度だけ。攻撃を受けると、分裂して敵のアイアントドが生まれることもある。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

アイアンヘッドの肉

肉

持っている頭を投げて攻撃する。射程範囲は前方2マス。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

アストラルデビルの肉

肉

空や水路の上を移動でき、モンスターやNPCから姿が見えなくなる。

買値：6500
売値：650
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

あなぐらマムルの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：600
売値：60
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

アナコーンの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

アビスドラゴンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で壁も貫通する炎が吐ける。射程範囲は前方の扇状、フロアすべての中で一番近い敵(P275参照)。炎は自動追尾する。

買値：40000
売値：4000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

あんこくふくろうの肉

肉

あかりの巻物を読んだときのように、そのフロアの地形や道具、モンスター、階段の位置がわかるようになる。また、寝ているモンスターを起こさずに移動できる。

買値：7000
売値：700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

イッテツ戦車の肉

肉

倍速で2回攻撃できる。前方の直線上に大砲が撃て、大砲が当たった場所の3×3マスに40ダメージが与えられる。また、そこに壁があれば爆風で壁が掘られる。

買値：9000
売値：900
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

いやしウサギの肉

肉

特技で自分と仲間のHPを50回復できる。回復範囲は周辺1マス。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所：水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					
店	●	●					
変							

ヴェルギノスの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

うたうポリゴンの肉

肉

周囲1マス内にモンスターがいるとき、特技で最大満腹度が10上がる。怒ったあとのNPCや店主に特技を使うと、最大満腹度が10増える(※14)。

買値：8000
売値：800
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ウルトラゲイズの肉

肉

特技で敵を混乱させることができる。射程範囲は前方1マス。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

エーテルデビルの肉

肉

空や水路の上を移動でき、モンスターやNPCから姿が見えなくなる。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

エレキロイドの肉

肉

倍速で行動でき、ワナが見えるようになる。特技で足元にワナが作れ、モンスターにワナがかけられるが、ワナの作り変えや通路や町に作ることはできない。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

おおチンタラの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1200
売値：120
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

大物荒らしの肉

肉

特技で雑草を投げられる。射程範囲は前方の直線上に10マス。拾える道具に乗ると雑草に変わる。店の商品を雑草に変えると、料金を請求される。

買値：1300
売値：130
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

おどるポリゴンの肉

肉

周囲1マス内にモンスターがいるとき、特技で満腹度が30回復できる。店主に特技を使っても満腹度は30回復するが、怒って攻撃してくる。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

オドロの肉

肉

特技で敵の攻撃力と防御力を1/4にできる。射程範囲は前方1マス。攻撃を受けると、分裂して敵のオドロが生まれることもある。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

おばけ大根の肉

肉

特技でどく草が投げられる。射程範囲は前方10マス。どく草が当たると5ダメージを与え、攻撃力が下り、速度も1段階下がる。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

オヤジ戦車の肉

肉

鈍足になるが、前方の直線上に大砲が撃て、大砲が当たった場所の3×3マスに20のダメージが与えられる。また、そこに壁があれば爆風で壁が掘られる。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ガイコツまおうの肉

肉

特技で杖が振れる。杖の効果は不幸、減速、かなしばり、ブフー、封印、身代わり、のいずれかがランダムで起こる。射程範囲は前方の直線上。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●					●
店		●					●
変							

ガイコツまじんの肉

肉

特技で杖が振れる。杖の効果は混乱、一時しのぎ、変化、25ダメージの魔法弾、のいずれかがランダムで起こる。射程範囲は前方の直線上。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ガイコツまてんの肉

肉

特技で杖が振れる。杖の効果は目つぶし、超不幸、睡眠、封印、40ダメージの魔法弾、のいずれかがランダムで起こる。射程範囲は前方の直線上。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ガイコツまどうの肉

肉

特技で杖が振れる。杖の効果は倍速、ふき飛ばし、場所がえ、ワープのいずれかがランダムで起こる。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

火炎入道の肉

肉

飛んできたものは貫通するもの以外は燃やせる。ドラゴン系の炎や爆風でダメージは受けないが、爆風などは分裂して敵の火炎入道が生まれる。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

火炎入道2の肉

肉

飛んできたものは貫通するもの以外は燃やせる。ドラゴン系の炎や爆風でダメージは受けないが、爆風などは分裂して敵の火炎入道2が生まれる。

買値：1100
売値：110
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

火炎入道3の肉

肉

飛んできたものは貫通するもの以外は燃やせる。ドラゴン系の炎や爆風でダメージは受けないが、爆風などは分裂して敵の火炎入道3が生まれる。

買値：1200
売値：120
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

火炎入道4の肉

肉

飛んできたものは貫通するもの以外は燃やせる。ドラゴン系の炎や爆風でダメージは受けないが、爆風などは分裂して敵の火炎入道4が生まれる。

買値：1300
売値：130
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

火炎入道5の肉

肉

飛んできたものは貫通するもの以外は燃やせる。ドラゴン系の炎や爆風でダメージは受けないが、爆風などは分裂して敵の火炎入道5が生まれる。

買値：1400
売値：140
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

カエンポフの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で30ダメージの炎が吐ける。射程範囲は前方1マスだが、失敗することもある。

買値：4500
売値：450
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						
店	●						
変							

隠れぴーたんの肉

肉

倍速で動けるようになるが、攻撃力は1になる。特技でワープでき、攻撃を受けてHPが残っていた場合もワープする。HPが0になるとおにぎりになって力尽きる。

買値：5500
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

カゲウッチーの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

かすみ仙人の肉

肉

特技でモンスターのHPを半分にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ガマグッチの肉

肉

特技でギタンを盗んでワープできる。ただし、盗めるのは1体につき1回まで。射程範囲は前方1マス。店の主人などNPCからギタンを盗むことはできない。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●		●				●
店	●						●
変							

ガマゴンの肉

肉

特技でギタンを盗んでワープできる。ただし、盗めるのは1体につき1回まで。射程範囲は前方1マス。店の主人などNPCからギタンを盗むことはできない。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ガマドーンの肉

肉

特技でギタンを盗んでワープできる。ただし、盗めるのは1体につき1回まで。射程範囲は前方1マス。店の主人などNPCからギタンを盗むことはできない。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ガマラの肉

肉

特技でギタンを盗んでワープできる。ただし、盗めるのは1体につき1回まで。射程範囲は前方1マス。店の主人などNPCからギタンを盗むことはできない。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

カラカラペンペンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

カラクロイドの肉

肉

倍速で行動でき、ワナが見えるようになる。特技で足元にワナが作れ、モンスターにワナがかけられるが、ワナの作り変えや通路や町に作ることはできない。

買値：3000
売値：300
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					
店	●	●					
変							

カラス天狗の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：800
売値：80
モンスター：―
入手場所 普 山 氷 宿 フ

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ガンコ戦車の肉

肉

前方の直線上に大砲が撃て、大砲が当たった場所の3×3マスに30ダメージが与えられる。また、そこに壁があれば爆風で壁が掘られる。

買値：6000
売値：600
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ギガタウロスの肉

肉

通常攻撃をするとたまに会心の一撃が出せる。

買値：6000
売値：600
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ギガヘッドの肉

肉

持っている頭を投げて攻撃する。射程範囲は前方2マス。

買値：3000
売値：300
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

キグニ族の肉

肉

一定時間コントロールがきかなくなり、店主以外を無差別に攻撃する。しばらくすると自動的に元の姿に戻る。肉はレベル99まで存在している。

買値：1000
売値：100
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●		●				
店	●		●				
変							

キグニ族2の肉

肉

一定時間コントロールがきかなくなり、店主以外を無差別に攻撃する。しばらくすると自動的に元の姿に戻る。肉はレベル99まで存在している。

買値：1100
売値：110
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

キグニ族3の肉

肉

一定時間コントロールがきかなくなり、店主以外を無差別に攻撃する。しばらくすると自動的に元の姿に戻る。肉はレベル99まで存在している。

買値：1200
売値：120
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

キグニ族4の肉

肉

一定時間コントロールがきかなくなり、店主以外を無差別に攻撃する。しばらくすると自動的に元の姿に戻る。肉はレベル99まで存在している。

買値：1300
売値：130
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

キグニ族5の肉

肉

一定時間コントロールがきかなくなり、店主以外を無差別に攻撃する。しばらくすると自動的に元の姿に戻る。肉はレベル99まで存在している。

買値：1400
売値：140
モンスター：―
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ギタンマムルの肉
肉

倍速で2回攻撃ができる。

買値：2000
売値：200
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

鬼面武者の肉
肉

力尽きた場合、ぼうれい武者として復活する。復活したときHP、ちから、満腹度、状態異常がすべて回復する。

買値：5000
売値：500
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

ギャザーの肉
肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1000
売値：100
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

吸引成虫の肉
肉

特技でモンスターなどの攻撃力を1/4にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：2500
売値：250
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

吸引虫の肉
肉

特技でモンスターなどの攻撃力を半分にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：2000
売値：200
モンスター：ー
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

吸引幼虫の肉
肉

特技でモンスターなどの攻撃力を3/4にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：1500
売値：150
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

吸引老虫の肉
肉

特技でモンスターなどの攻撃力を1にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：3000
売値：300
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

キラーギャザーの肉
肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1500
売値：150
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

きり仙人の肉
肉

特技でモンスターのHPを半分にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：1500
売値：150
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

くたくたハニーの肉
肉

特技で敵のレベルをひとつ下げることができる。射程範囲は前方1マス。ただし、レベル1の相手には効果はない。

買値：4000
売値：400
モンスター：ー
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

くねくねハニーの肉

肉

特技で敵のレベルをひとつ下げることができる。射程範囲は前方1マス。ただし、レベル1の相手には効果はない。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						
店	●						
変							

グレートチキンの肉

肉

倍速で行動でき、2回攻撃ができる。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

クロスボウヤーの肉

肉

鉄の矢を射つことができる。射程範囲は前方の直線上、10マス。カドぬけ攻撃もできる。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

クロムアーマーの肉

肉

特技でモンスターの剣か盾のどちらかを弾き飛ばせる。射程範囲は前方1マス。ただし、使えるのは1体につき1回まで。

買値：7500
売値：750
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					●
店	●	●					●
変							

ゲイズの肉

肉

特技で敵を混乱させることができる。射程範囲は前方1マス。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ゲドロの肉

肉

特技で敵の攻撃力と防御力を半分にできる。射程範囲は前方1マス。攻撃を受けると、分裂して敵のゲドロが生まれることもある。

買値：900
売値：90
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

元帥アリの肉

肉

特技で壁を掘ることができる。掘れる範囲は1ターンで1マス。ただし、ダンジョンの外壁など、掘ることができない場所は掘れない。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ゴオオポフの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で40ダメージの炎が吐ける。射程範囲は前方1マスだが、失敗することもある。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ゴゴゴペンペンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

小僧天狗の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：700
売値：70
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

コドモ戦車の肉

肉

倍速で行動でき、鉄の矢を射つことができる。射程範囲は前方の直線上に10マス。カドぬけ攻撃もできる。

買値：4500
売値：450
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

ゴルディノスの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

こんとんふくろうの肉

肉

あかりの巻物を読んだときのように、そのフロアの地形や道具、モンスター、階段の位置がわかるようになる。また、寝ているモンスターを起こさずに移動できる。

買値：8000
売値：800
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

サーベルゲータの肉

肉

生物に攻撃するときのみ、1回の行動で3回攻撃できるようになる。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

山賊大親分の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1300
売値：130
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

山賊親分の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

山賊の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：700
売値：70
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

地獄の使者の肉

肉

倍速で行動でき、2回攻撃できる。空や水路の上を移動できる

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

死神の肉

肉

倍速で行動でき、2回攻撃できる。空や水路の上、壁の中もすり抜けて移動することができる。もし壁の中で元の姿に戻ると、1ターンにつき10ダメージを受ける。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●					●
店		●					●
変							

死の使いの肉

肉

倍速で行動でき、2回攻撃できる。空や水路の上を移動できる

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

シューベルの肉

肉

特技でレベル1のモンスターを1体召喚できるが、召喚したモンスターは敵になる。また、例外としてボウヤー系のオヤジ戦車も召喚される。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

将軍ゾンビの肉

肉

特技でモンスターに乗り移ることができる。乗り移るとそのモンスターの能力になる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬、NPCには乗り移ることができない。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

将軍の肉

肉

力尽きた場合、将軍ゾンビとして復活する。復活したときHP、ちから、満腹度、状態異常がすべて回復する。

買値：7000
売値：700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

正面戦士の肉

肉

正面3方向から受けるダメージは1だが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受ける。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

正面ファイターの肉

肉

正面3方向から受けるダメージは1だが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受ける。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

正面マスターの肉

肉

正面3方向から受けるダメージは1だが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受ける。

買値：7000
売値：700
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

正面ロードの肉

肉

正面3方向から受けるダメージは1だが、それ以外の方向から攻撃されると大ダメージを受ける。

買値：8000
売値：800
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ショーパンの肉

肉

特技でレベル4のモンスターを1～3体召喚できるが、召喚したモンスターは敵になる。また、例外としてボウヤー系のヘンクツ戦車も召喚される。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

しわしわハニーの肉

肉

特技で敵のレベルをひとつ下げることができる。射程範囲は前方1マス。ただし、レベル1の相手には効果はない。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

スーパーゲイズの肉

肉

特技で敵を混乱させることができる。射程範囲は前方1マス。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●					
店	●	●					●
変							

スカイドラゴンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で炎が吐け、その射程範囲は前方の扇状、おもに部屋内の一番近い敵となる(P275参照)。炎は自動追尾するが、壁は貫通しない。

買値: 20000
売値: 2000
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

スチームロイドの肉

肉

倍速で行動でき、ワナが見えるようになる。特技で足元にワナが作れ、モンスターにワナがかけられるが、ワナの作り変えや通路や町に作ることはできない。

買値: 3500
売値: 350
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

スルードラゴンの肉

肉

前方2マス先の場所があいていれば、床をもぐって潜行移動できる。ただし、前が壁の場合は移動できない。

買値: 2000
売値: 200
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

セルアーマーの肉

肉

特技でモンスターの盾を弾き飛ばせる。射程範囲は前方1マス。ただし、使えるのは1体につき1回まで。

買値: 6500
売値: 650
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ソードゲータの肉

肉

生物に攻撃するときのみ、1回の行動で5回攻撃できるようになる。

買値: 8000
売値: 800
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

タイガーウッホの肉

肉

特技で前方1マスにいるモンスターやNPCを、周囲5マス以内の別のモンスターに投げられる(P279参照)。

買値: 3000
売値: 300
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

タイガーウホーンの肉

肉

特技で前方1マスにいるモンスターやNPCを、周囲15マス以内の別のモンスターに投げられる(P279参照)。

買値: 6000
売値: 600
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

タイガーウボッホの肉

肉

特技で前方1マスにいるモンスターやNPCを、周囲20マス以内の別のモンスターに投げられる(P279参照)。

買値: 7500
売値: 750
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

タイガーウホホの肉

肉

特技で前方1マスにいるモンスターやNPCを、周囲10マス以内の別のモンスターに投げられる(P279参照)。

買値: 4500
売値: 450
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●					●
店		●					●
変							

大将アリの肉

肉

特技で壁を掘ることができる。掘れる範囲は1ターンで1マス。ただし、ダンジョンの外壁など、掘ることができない場所は掘れない。

買値: 2000
売値: 200
モンスター: —
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

大将軍ゾンビの肉

肉

特技でモンスターに乗り移ることができる。乗り移るとそのモンスターの能力になる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬、NPCには乗り移ることができない。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

大将軍の肉

肉

力尽きた場合、大将軍ゾンビとして復活する。復活したときHP、ちから、満腹度、状態異常がすべて回復する。

買値：8000
売値：800
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

隊長アリの肉

肉

特技で壁を掘ることできる。掘れる範囲は1ターンで1マス。ただし、ダンジョンの外壁など、掘ることができない場所は掘れない。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

だいふんかウニの肉

肉

HPが減った状態でダメージを受けると爆発する。HPが1になって元の姿に戻る。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

タウロスの肉

肉

通常攻撃をするとたまに会心の一撃が出せる。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

チェインヘッドの肉

肉

持っている頭を投げて攻撃する。射程範囲は前方2マス。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

チキンの肉

肉

倍速になり、満腹度が100回復するが、攻撃力が1、防御力が0になる。地雷や爆風などを受けると一撃死する。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

チタンアーマーの肉

肉

特技でモンスターの剣か盾か腕輪を弾き飛ばせる。射程範囲は前方1マス。ただし、使えるのは1体につき1回まで。

買値：8500
売値：850
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

チドロの肉

肉

特技で敵の攻撃力と防御力を1にできる。射程範囲は前方1マス。攻撃を受けると、分裂して敵のチドロが生まれることもある。

買値：1100
売値：110
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ちびタンクの肉

肉

倍速で行動でき、銀の矢を射つことができる。射程範囲は前方の直線上、無制限。カドぬけ攻撃もできる。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ちゅうチンタラの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：600
売値：60
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

チンタラの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：300
売値：30
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

壺荒らしの肉

肉

特技で雑草を投げられる。射程範囲は前方の直線上に10マス。拾える道具に乗ると雑草に変わる。店の商品を雑草に変えると、料金を請求される。

買値：1100
売値：110
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

デスヘッドの肉

肉

持っている頭を投げて攻撃する。射程範囲は前方2マス。

買値：3500
売値：350
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

デブーゴンの肉

肉

特技で石が投げられる。射程範囲は前方扇状、15マス以内で一番近くにいる敵(P279参照)。該当する敵がいない場合は、正面に石を投げる。

買値：5500
売値：550
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

デブータの肉

肉

特技で石が投げられる。射程範囲は前方扇状、2マス以内で一番近くにいる敵(P279参照)。該当する敵がいない場合は、正面に石を投げる。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所　水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●		●				●
店	●		●				●
変							

デブーチョの肉

肉

特技で石が投げられる。射程範囲は前方扇状、5マス以内で一番近くにいる敵(P279参照)。該当する敵がいない場合は、正面に石を投げる。

買値：3500
売値：350
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●					●
店		●					●
変							

デブートンの肉

肉

特技でモンスターに石を投げる。射程範囲は前方扇状10マス以内で一番近くにいる敵(P279参照)。該当する敵がいない場合は、正面に石を投げる。

買値：4500
売値：450
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

天狗開祖の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

天狗師匠の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：900
売値：90
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

洞窟マムルの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

とおせんりゅうの肉

肉

前方2マス先の場所があいていれば、床をもぐって潜行移動できる。ただし、前が壁の場合は移動できない。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

とくだいチンタラの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：2400
売値：240
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

飛びぴーたんの肉

肉

倍速で動けるようになるが、攻撃力は1になる。特技でワープでき、攻撃を受けてHPが残っていた場合もワープする。HPが0になるとおにぎりになって力尽きる。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					●
店	●	●					●
変							

ドラゴンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で30ダメージの炎を吐くことができる。射程範囲は前方の直線上、無制限。

買値：10000
売値：1000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ドラゴンヘッドの肉

肉

前方2マス先の場所があいていれば、床をもぐって潜行移動できる。ただし、前が壁の場合は移動できない。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●					●
店		●					●
変							

ドレムラスの肉

肉

特技でモンスターをふき飛ばしてダメージを与えることができる。射程範囲で前方1マス。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ナイフゲータの肉

肉

生物に攻撃するときのみ、1回の行動で2回攻撃できるようになる。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

なよなよハニーの肉

肉

特技で敵のレベルをひとつ下げることができる。射程範囲は前方1マス。ただし、レベル1の相手には効果はない。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

逃げピータンの肉

肉

倍速で動けるようになるが、攻撃力は1になる。攻撃を受けてHPが残っていた場合もワープする。HPが0になるとおにぎりになって力尽きる。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ニシキーンの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：900
売値：90
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ぬすっトドの肉

肉

通常攻撃できず、モンスターから道具を盗むか道具を拾うとワープする。盗む範囲は前方1マス。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						
店	●						
変							

ねむり大根の肉

肉

特技で睡眠草が投げられる。射程範囲は前方10マス。睡眠草が当たると眠ってしまう。

買値：7500
売値：750
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ノロージョの姉の肉

肉

肉を食べた時点で持っていたすべての道具の呪いが全て解ける。ただし、壺の中の道具の呪いは解けない。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						
店	●						
変							

ノロージョの肉

肉

肉を食べた時点で持っていたすべての道具の呪いが全て解ける。ただし、壺の中の道具の呪いは解けない。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ノロージョの母の肉

肉

肉を食べた時点で持っていたすべての道具の呪いが全て解ける。ただし、壺の中の道具の呪いは解けない。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ノロージョの婆の肉

肉

肉を食べた時点で持っていたすべての道具の呪いが全て解ける。ただし、壺の中の道具の呪いは解けない。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ハードレムラスの肉

肉

特技でモンスターをふき飛ばしてダメージを与えることができる。射程範囲で前方1マス。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

バイオロイドの肉

肉

倍速で行動でき、ワナが見えるようになる。特技で足元にワナが作れ、モンスターにワナがかけられるが、ワナの作り変えや通路や町に作ることはできない。

買値：4500
売値：450
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ハイパーゲイズの肉

肉

特技で敵を混乱させることができる。射程範囲は前方1マス。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ばくだんウニの肉

肉

HPが減った状態でダメージを受けると爆発する。HPが1になって元の姿に戻る。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ばくれつウニの肉

肉

HPが減った状態でダメージを受けると爆発する。HPが1になって元の姿に戻る。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

パコレプキーナの肉

肉

空や水路の上、壁の中もすり抜けて移動することができる。もし壁の中で元の姿に戻ると、1ターンにつき10ダメージを受ける。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					●
店	●	●					●
変							

パコレプキングの肉

肉

空や水路の上、壁の中もすり抜けて移動することができる。もし壁の中で元の姿に戻ると、1ターンにつき10ダメージを受ける。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

パコレプキンの肉

肉

空や水路の上、壁の中もすり抜けて移動することができる。もし壁の中で元の姿に戻ると、1ターンにつき10ダメージを受ける。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●		●				●
店	●						●
変							

パコレプゴッドの肉

肉

空や水路の上、壁の中もすり抜けて移動することができる。もし壁の中で元の姿に戻ると、1ターンにつき10ダメージを受ける。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

畠荒らしの肉

肉

特技で雑草を投げられる。射程範囲は前方の直線上に10マス。拾える道具に乗ると雑草に変わる。店の商品を雑草に変えると、料金を請求される。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

パタパタペンペンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

バババペンペンの肉

肉

空や水路の上を移動できる。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ハブーンの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：700
売値：70
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

パルテノスの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

はんにゃ武者の肉

肉

力尽きた場合、ぼうれいはんにゃとして復活する。復活したときHP、ちから、満腹度、状態異常がすべて回復する。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ぴーたんの肉

肉

倍速で動けるようになるが、攻撃力は1になる。HPが0になるとおにぎりになって力尽きる。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

ヒーポフの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で10ダメージの炎が吐ける。射程範囲は前方1マスだが、失敗することもある。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						
店	●						
変							

ファントムデビルの肉

肉

空や水路の上を移動でき、モンスターやNPCから姿が見えなくなる。

買値：5500
売値：550
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

フイウッチーの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

フォールギャザーの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ふくりゅうの肉

肉

前方2マス先の場所があいていれば、床をもぐって潜行移動できる。ただし、前が壁の場合は移動できない。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ブレイドゲータの肉

肉

生物に攻撃するときのみ、1回の行動で4回攻撃できるようになる。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ふんかウニの肉

肉

HPが減った状態でダメージを受けると爆発する。HPが1になって元の姿に戻る。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

兵隊アリの肉

肉

特技で壁を掘ることできる。掘れる範囲は1ターンで1マス。ただし、ダンジョンの外壁など、掘ることができない場所は掘れない。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

ヘビーレムラスの肉

肉

特技でモンスターをふき飛ばしてダメージを与えることができる。射程範囲で前方1マス。

買値：4500
売値：450
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ヘルギャザーの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ベルトーベンの肉

肉

特技でレベル3のモンスターを1～3体召喚できるが、召喚したモンスターは敵になる。また、例外としてボウヤー系のイッテツ戦車も召喚される。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ヘンクツ戦車の肉

肉

倍速で2回攻撃ができ、前方の直線上に大砲が撃てる。大砲が当たった場所の3×3マスに50ダメージが与えられる。また、そこに壁があれば爆風で壁が掘られる。

買値：12000
売値：1200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ボウヤーの肉

肉

木の矢を射つことができる。射程範囲は前方の直線上、10マス。カドぬけ攻撃もできる。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

ぼうれいはんにゃの肉

肉

特技でモンスターに乗り移ることができる。乗り移るとそのモンスターの能力になる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬、NPCには乗り移ることができない。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ぼうれい武者の肉

肉

特技でモンスターに乗り移ることができる。乗り移るとそのモンスターの能力になる。ただし、ボス、店主、盗賊番、番犬、NPCには乗り移ることができない。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ホノオポフの肉

肉

空や水路の上を移動できる。特技で20ダメージの炎が吐ける。射程範囲は前方1マスだが、失敗することもある。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

マスターチキンの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

マッドレムラスの肉

肉

特技でモンスターをふき飛ばしてダメージを与えることができる。射程範囲で前方1マス。

買値：3500
売値：350
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご		●					
店		●					
変							

マムーンの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：800
売値：80
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							●
変							

マムルの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：300
売値：30
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

豆山賊の肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：400
売値：40
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

まわるポリゴンの肉

肉

周囲1マス内にモンスターがいるとき、特技で自分の満腹度を10回復できる。店主に特技を使っても満腹度は10回復するが、怒って攻撃してくる。

買値：1500
売値：150
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ミストノスの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ミダレウッチーの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：3500
売値：350
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

みだれ大根の肉

肉

特技でキグニ族の種が投げられる。射程範囲は前方10マス。キグニ族の種が当たるとキグニ状態となり、無差別に攻撃を始める。

買値：10000
売値：1000
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

みどりトドの肉

肉

通常攻撃できず、モンスターから道具を盗むか道具を拾うとワープする。盗む範囲は前方1マス。攻撃を受けると、分裂して敵のみどりトドが生まれることもある。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						
店	●						
変							

ミドロの肉

肉

特技で敵の攻撃力と防御力を3/4にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：800
売値：80
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

みの仙人の肉

肉

特技でモンスターのHPを半分にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					●
店	●	●					●
変							

ミノタウロスの肉

肉

通常攻撃をするとたまに会心の一撃が出せる。

買値：4000
売値：400
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					●
店	●	●					●
変							

ミラージュデビルの肉

肉

空や水路の上を移動でき、モンスターやNPCから姿が見えなくなる。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ミラクルチキンの肉

肉

倍速で2回攻撃ができる。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

冥王の肉

肉

倍速で行動でき、2回攻撃できる。空や水路の上、壁の中もすり抜けて移動することができる。もし壁の中で元の姿に戻ると、1ターンにつき10ダメージを受ける。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

メガタウロスの肉

肉

通常攻撃をするとたまに会心の一撃が出せる。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

メタルアーマーの肉

肉

特技でモンスターの剣か盾か腕輪を弾き飛ばせる。射程範囲は前方1マス。ただし、使えるのは1体につき1回まで。

買値：9500
売値：950
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

めまわし大根の肉

肉

特技で混乱草が投げられる。射程範囲は前方10マス。混乱草が当たると、混乱させられる。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所 水

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						
店	●						
変							

メンベルスの肉

肉

特技でレベル2のモンスターを1体召喚できるが、召喚したモンスターは敵になる。また、例外としてボウヤー系のガンコ戦車も召喚される。

買値：2000
売値：200
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

物荒らしの肉

肉

特技で雑草を投げられる。射程範囲は前方の直線上に10マス。拾える道具に乗ると雑草に変わる。店の商品を雑草に変えると、料金を請求される。

買値：1200
売値：120
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

もや仙人の肉

肉

特技でモンスターのHPを半分にできる。射程範囲は前方1マス。

買値：3000
売値：300
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ヤミウッチーの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：500
売値：50
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

やみふくろうの肉

肉

あかりの巻物を読んだときのように、そのフロアの地形や道具、モンスター、階段の位置がわかるようになる。また、寝ているモンスターを起こさずに移動できる。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

妖怪にぎり親方の肉

肉

通常攻撃でモンスターを倒すと、一定の確率で 大きいおにぎりを落とす。

買値：2500
売値：250
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							●
変							

妖怪にぎり変化の肉

肉

通常攻撃でモンスターを倒すと、一定の確率でおにぎりを落とす。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●						●
店	●						●
変							

妖怪にぎり見習いの肉

肉

特殊能力や特技はなし。

買値：500
売値：50
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							●
店							●
変							

妖怪にぎり元締の肉

肉

通常攻撃でモンスターを倒すと、一定の確率で巨大なおにぎりを落とす。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ようまふくろうの肉

肉

あかりの巻物を読んだときのように、そのフロアの地形や道具、モンスター、階段の位置がわかるようになる。また、寝ているモンスターを起こさずに移動できる。

買値：6000
売値：600
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご	●	●					●
店	●	●					●
変							

らんぶポリゴンの肉

肉

周囲1マス内にモンスターがいるとき、特技で最大満腹度を10上げることができる。店主に特技を使っても最大満腹度を10上げることができるが、怒って攻撃してくる。

買値：9000
売値：900
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

ローグトドの肉

肉

通常攻撃できず、モンスターから道具を盗むか道具を拾うとワープする。盗む範囲は前方1マス。攻撃を受けると、分裂して敵のローグトドが生まれることもある。

買値：5000
売値：500
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

肉

ンドゥバの肉

壺の姿になり、しばらくのあいだモンスターに気づかれなくなる。特技でいつでも壺の姿になれる。

買値：1000
売値：100
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

肉

ンドゥルーの肉

壺の姿になり、しばらくのあいだモンスターに気づかれなくなる。特技でいつでも壺の姿になれる。

買値：1100
売値：110
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

肉

ンバマの肉

壺の姿になり、しばらくのあいだモンスターに気づかれなくなる。特技でいつでも壺の姿になれる。

買値：1200
売値：120
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

肉

ンバルーンの肉

壺の姿になり、しばらくのあいだモンスターに気づかれなくなる。特技でいつでも壺の姿になれる。

買値：1300
売値：130
モンスター：—
入手場所

	こ	魔	儀	死	食	掛	最
落							
ご							
店							
変							

データ検証 其の参 シレンがモンスターになったときの攻撃範囲

モンスターの射程範囲（P278-P279参照）と、シレンが肉を食べてモンスターになったときの攻撃できる範囲を調べてみたところ、いくつかのものに違いが見られた。前方左右45度の扇状の範囲というのは、シレンにしかない特徴。気をつけたいのは前方1マス前の左右のマスに攻撃したいときは、前方ではなく左右どちらかを向いて攻撃すること。そうしないと射程範囲からはずれてしまうのだ。

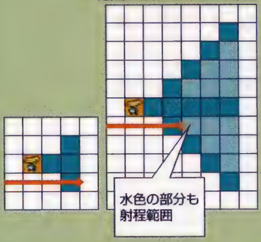
◆おばけ大根系の射程範囲

モンスターの場合は前方2マス→2マス周囲、とレベルによって範囲が変わるが、シレンの場合はいずれも前方10マスまで草が投げられる。

◆デブータ系の射程範囲

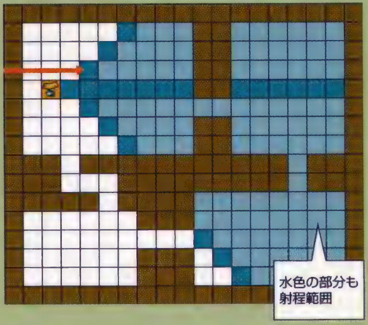
シレンがデブータ系になった場合は、前方2マス→前方5マス扇状→前方10マス扇状→前方15マス扇状とデブータのレベルによって範囲が広がっていく。また、攻撃するのは射程範囲の中でシレンから一番近いモンスターとなり、該当モンスターがいなければ正面に石を投げる。投げた石は必ず命中する。

範囲が広がっていく場合



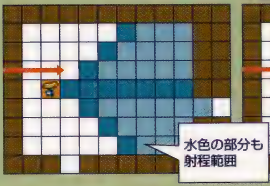
◆アークドラゴンとアビスドラゴンの射程範囲

モンスターの場合は部屋すべてが範囲だが、シレンの範囲は前方1マス扇で無限。壁を越えて攻撃できるため、透視の腕輪があると効率よく倒せる。

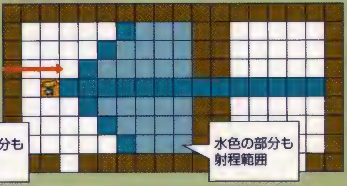


◆スカイドラゴンの射程範囲

モンスターのスカイドラゴンの攻撃は部屋すべてが射程範囲。だが、シレンがなった場合はシレンの前方1マスから左右45度が射程範囲となる。壁を越えて攻撃することはできないが、青の直線上が通路だった場合は、となりの部屋まで届くので、このモンスターになったときは効率良く攻撃できるよう、通路に直線的になる位置に移動しておくといい。



直線上が通路にかかる場合



データ検証 其の四 剣などの強化、メッキや呪いの値段は？

P228から紹介されている、剣や盾のデータに入っている値段はあくまでも強化されておらず、－にもなっていない基本の値段。そのため、お店で値段を確認すると違う値段が表示される場合がある。お店では印が付加されているものは売られていないので、強化されているか呪われているかということになる。そこで、どれくらいの差が出るものか主な剣を強化し、売買した値段から＋1に対する目安の金額を出してみた。結果は下記の通りで、もともとの値段が高い、剛剣マンジカブラや火迅風魔刀、秘剣カブラステギなどの+1の差額が、高い値段という結果になった。また、呪われた剣の場合も値段はバラバラだったが、ンドゥバ化の場合は＋1の値段といずれも同じ結果となった。つまり、＋1の値段の剣が売られていたら、ンドゥバ化されている可能性があるということだ。なお、メッキで強化した値段の差額はすべて500ギタン。これによりメッキの値段は500ギタン分となる。ちなみに、盾も同様にして強化と呪いの値段を調べることができる。ほかにも道具の値段には法則性があるかもしれないので、いろいろと調べてみるといい。

◆剣の強化値などによる値段の推移

		＋1の目安	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+10	+20	+30	+50	+60	+99	呪い
つるはし	買	5	700	705	710	715	720	725	730	735	740	—	—	—	—	—	—	630
	売	1～2	350	351	353	354	356	357	359	360	362	—	—	—	—	—	—	315
必中の剣	買	100	13000	13100	13200	13300	13400	13500	13600	13700	13800	—	—	—	—	—	—	11700
	売	30	6000	6030	6060	6090	6120	6150	6180	6210	6240	—	—	—	—	—	—	5400
こん棒	買	4	400	404	408	412	416	420	424	428	432	440	480	—	—	—	—	360
	売	1～2	120	121	122	123	124	126	127	128	129	132	144	—	—	—	—	108
金の剣	買	60	6500	6560	6620	6680	6740	6800	6860	6920	6980	—	—	—	—	—	—	5850
	売	18	2300	2318	2336	2354	2372	2390	2408	2426	2444	—	—	—	—	—	—	2070
妖刀かまいたち	買	75	9000	9075	9150	9225	9300	9375	9450	9525	9600	—	—	—	—	—	—	8100
	売	22～23	3750	3772	3795	3817	3840	3862	3885	3907	3930	—	—	—	—	—	—	3375
成仏の鎌	買	20	2400	2420	2440	2460	2480	2500	2520	2540	2560	—	—	—	—	—	—	2160
	売	6	1000	1006	1012	1018	1024	1030	1036	1042	1048	—	—	—	—	—	—	900
三日月刀	買	28	3100	3128	3156	3184	3212	3240	3268	3296	3324	—	—	—	—	—	—	2790
	売	8～9	1140	1148	1156	1165	1173	1182	1190	1198	1207	—	—	—	—	—	—	1026
ブフーの包丁	買	25	3300	3325	3350	3375	3400	3425	3450	3475	3500	3550	3800	4050	—	—	—	2970
	売	7～8	1550	1557	1565	1572	1580	1587	1595	1602	1610	1625	1700	1775	—	—	—	1395
一ツ目殺し	買	36	3900	3936	3972	4008	4044	4080	4116	4152	4188	—	—	—	—	—	—	3510
	売	10～11	1380	1390	1401	1412	1423	1434	1444	1455	1466	—	—	—	—	—	—	1242
長巻	買	6	600	606	612	618	624	630	636	642	648	660	720	780	—	—	—	540
	売	1～2	180	181	183	185	187	189	190	192	194	198	216	234	—	—	—	162
ドレインバスター	買	36	3900	3936	3972	4008	4044	4080	4116	4152	4188	—	—	—	—	—	—	3510
	売	10～11	1380	1390	1401	1412	1423	1434	1444	1455	1466	—	—	—	—	—	—	1242
斬空剣	買	50	5300	5350	5400	5450	5500	5550	5600	5650	5700	—	—	—	—	—	—	4770
	売	15	1800	1815	1830	1845	1860	1875	1890	1905	1920	—	—	—	—	—	—	1620
ドラゴンキラー	買	50	6000	6050	6100	6150	6200	6250	6300	6350	6400	—	—	—	—	—	—	5400
	売	15	2500	2515	2530	2545	2560	2575	2590	2605	2620	—	—	—	—	—	—	2250
ミノタウロスの斧	買	60	8000	8060	8120	8180	8240	8300	8360	8420	8480	—	—	—	—	—	—	7200
	売	18	3800	3818	3836	3854	3872	3890	3908	3926	3944	—	—	—	—	—	—	3420
カタナ	買	8	800	808	816	824	832	840	848	856	864	880	960	1040	1200	—	—	720
	売	2～3	240	242	244	247	249	252	254	256	259	264	288	312	360	—	—	216
どうたぬき	買	15	1500	1515	1530	1545	1560	1575	1590	1605	1620	1650	1800	1950	2250	2400	—	1350
	売	4～5	450	454	459	463	468	472	477	481	486	495	540	585	675	720	—	405
剛剣マンジカブラ	買	150	15000	15150	15300	15450	15600	15750	15900	16050	16200	16500	18000	19500	22500	24000	—	13500
	売	45	4500	4545	4590	4635	4680	4725	4770	4815	4860	4950	5400	5850	6750	7200	—	4050
火迅風魔刀	買	300	30000	30300	30600	30900	31200	31500	31800	32100	32400	33000	36000	39000	45000	48000	59700	27000
	売	90	9000	9090	9180	9270	9360	9450	9540	9630	9720	9900	10800	11700	13500	14400	17910	8100
使い捨ての剣	買	40	4200	4240	4280	4320	4360	4400	4440	4480	4520	—	—	—	—	—	—	3780
	売	12	1400	1412	1424	1436	1448	1460	1472	1484	1496	—	—	—	—	—	—	1260
キグニキングの斧	買	200	22500	22700	22900	23100	23300	23500	23700	23900	24100	24500	26500	28500	32500	—	—	20250
	売	60	8500	8560	8620	8680	8740	8800	8860	8920	8980	9100	9700	10300	11500	—	—	7650
秘剣カブラステギ	買	400	40000	40400	40800	41200	41600	42000	42400	42800	43200	44000	48000	52000	60000	64000	79600	36000
	売	120	12000	12120	12240	12360	12480	12600	12720	12840	12960	13200	14400	15600	18000	19200	23880	10800

データ検証 其の五　値段から杖や壺の種類、回数を推測してみる

今度は杖や壺の価格を検証してみよう。杖と壺に関しては計算式によって計算されている。そのため、回数によっての値段の上昇値に剣や盾のようなバラつきはない。ただ、お店で売られている場合、剣や盾は名前そのものは表示されるが、杖や壺の場合、そもそも何なのかがわからないことが多い。そこで、値段の固定を逆手に取り、値段からどの杖や壺なのかを推測することが可能となる。例えば840ギタンの杖なら加速の杖か鈍足の杖か場所がえの杖ということになる。P251からのデータにある出現場所もあわせて確認するとわかるが、このうち加速の杖は、掛軸裏の洞窟かフェイの最終問題のダンジョンのお店でしか売られていないので、場所によっては残りふたつのうちのどちらかになる。もし売っていた杖の値段が2600ギタンなら、雷光の杖しかないので、そのまま判明となる。

一方、壺に関しては、6500ギタンなら、合成の壺しかないのですぐに判断でき、1950ギタンなら背中の壺かトドの壺、あるいは魔物のるつぼの3種類のうちのどれかということになる。このうちトドの壺はどこのお店にも売られていないので、お店で買う場合は除外される。魔物のるつぼに関しては、食神のほこらかフェイの最終問題のダンジョンにあるお店でしか売られていないことがわかる。このことから、そのふたつのダンジョン以外のお店で売られていた場合は、背中の壺だということが判明するのだ。

これらのことを、いちいち調べて判断するのは少し面倒だが、何度もプレイをくり返しているうちに、感覚としてわかってくると思うので、最初は下記の表やデータなどで少し調べておくといいだろう。なお、倉庫の壺と底ぬけの壺、トドの壺はどこのお店でも売られていないのだが、入手したあとに売買することが可能なため、下記の表では値段を表示している。したがって、お店で売られている壺を値段から推測する際は、除外するようにしてほしい。

◆杖や壺の回数による買値の変化

杖の名前	杖[0]	杖[1]	杖[2]	杖[3]	杖[4]	杖[5]	杖[6]	杖[7]
ガイコツまどうの杖	300	330	360	390	420	450	480	510
一時しのぎの杖	500	550	600	650	700	750	800	850
しあわせの杖	500	550	600	650	700	750	800	850
ふき飛ばしの杖	500	550	600	650	700	750	800	850
不幸の杖	500	550	600	650	700	750	800	850
加速の杖	700	770	840	910	980	1050	1120	1190
鈍足の杖	700	770	840	910	980	1050	1120	1190
場所がえの杖	700	770	840	910	980	1050	1120	1190
痛み分けの杖	1200	1320	1440	1560	1680	1800	1920	2040
回復の杖	1200	1320	1440	1560	1680	1800	1920	2040
ころばぬ先の杖	1200	1320	1440	1560	1680	1800	1920	2040
かなしばりの杖	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2550
封印の杖	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2550
身がわりの杖	1500	1650	1800	1950	2100	2250	2400	2550
雷光の杖	2000	2200	2400	2600	2800	3000	3200	3400
ブフーの杖	3000	3300	3600	3900	4200	4500	4800	5100

壺の名前	壺[0]	壺[1]	壺[2]	壺[3]	壺[4]	壺[5]
アホくさい壺	1200	1320	1440	1560	1680	1800
変化の壺	1200	1320	1440	1560	1680	1800
保存の壺	1200	1320	1440	1560	1680	1800
やりすごしの壺	1200	1320	1440	1560	1680	1800
背中の壺	1500	1650	1800	1950	2100	2250
トドの壺	1500	1650	1800	1950	2100	2250
魔物のるつぼ	1500	1650	1800	1950	2100	2250
倉庫の壺	2500	2750	3000	3250	3500	3750
底ぬけの壺	2500	2750	3000	3250	3500	3750
識別の壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500
割れない壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500
合成の壺	5000	5500	6000	6500	7000	7500
うっぷんばらしの壺	10000	11000	12000	13000	14000	15000
強化の壺	10000	11000	12000	13000	14000	15000
弱化の壺	10000	11000	12000	13000	14000	15000
ガイバラの壺	15000	16500	18000	19500	21000	22500

◆杖や壺の回数による売値の変化

杖の名前	杖[0]	杖[1]	杖[2]	杖[3]	杖[4]	杖[5]	杖[6]	杖[7]
ガイコツまどうの杖	90	99	108	117	126	135	144	153
一時しのぎの杖	150	165	180	195	210	225	240	255
しあわせの杖	150	165	180	195	210	225	240	255
ふき飛ばしの杖	150	165	180	195	210	225	240	255
不幸の杖	150	165	180	195	210	225	240	255
加速の杖	210	231	252	273	294	315	336	357
鈍足の杖	210	231	252	273	294	315	336	357
場所がえの杖	210	231	252	273	294	315	336	357
痛み分けの杖	360	396	432	468	504	540	576	612
回復の杖	360	396	432	468	504	540	576	612
ころばぬ先の杖	360	396	432	468	504	540	576	612
かなしばりの杖	450	495	540	585	630	675	720	765
封印の杖	450	495	540	585	630	675	720	765
身がわりの杖	450	495	540	585	630	675	720	765
雷光の杖	600	660	720	780	840	900	960	1020
ブフーの杖	900	990	1080	1170	1260	1350	1440	1530

壺の名前	壺[0]	壺[1]	壺[2]	壺[3]	壺[4]	壺[5]
アホくさい壺	360	396	432	468	504	540
変化の壺	360	396	432	468	504	540
保存の壺	360	396	432	468	504	540
やりすごしの壺	360	396	432	468	504	540
背中の壺	450	495	540	585	630	675
トドの壺	450	495	540	585	630	675
魔物のるつぼ	450	495	540	585	630	675
倉庫の壺	750	825	900	975	1050	1125
底ぬけの壺	750	825	900	975	1050	1125
識別の壺	900	990	1080	1170	1260	1350
割れない壺	900	990	1080	1170	1260	1350
合成の壺	1500	1650	1800	1950	2100	2250
うっぷんばらしの壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500
強化の壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500
弱化の壺	3000	3300	3600	3900	4200	4500
ガイバラの壺	4500	4950	5400	5850	6300	6750

モンスターの射程範囲

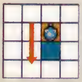
モンスターの射程範囲は大きく分けてA〜Hの8種類。細かい部分についてはA1、A2と法則を決めて割り振っているので、P280からのデータとあわせて確認してほしい。

【データの見方】

図では下に向けて攻撃したときを基本としている。図の色については右の通り。なお、シレンが肉を食べてモンスターになったとき、この攻撃範囲と変わるものについてはP277参照。

範囲A

向いている方向1マス



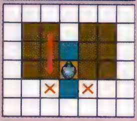
大抵のモンスターが相当する前方1マスタイプ。カドぬけ可・不可によって1〜3がある。

[A1]カドぬけ攻撃不可
[A2]カドぬけ攻撃可
[A3]カドぬけ+壁の中の攻撃可

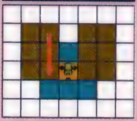
カドぬけと壁の中の攻撃範囲

カドぬけは、右図のような状態のときに攻撃可能かどうかというもの。壁の中への攻撃はパコレプキン系などが可能だ。

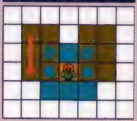
カドぬけ攻撃不可



カドぬけ攻撃可の場合



カドぬけ&壁の中に攻撃可の場合



範囲B

向いている方向2マス

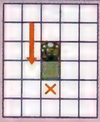
[B1]カドぬけ攻撃不可
[B2]カドぬけ攻撃可

範囲Aよりも少し距離が伸びたタイプ。アイアンヘッドなど少し遠くに攻撃できる。

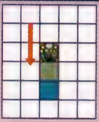
対象物を超えての攻撃範囲

前方1マスに敵がいた場合、その敵を飛び越えて2マス目にいる敵に攻撃できるかというもの。詳細は右図参照。

対象物を超えての攻撃不可

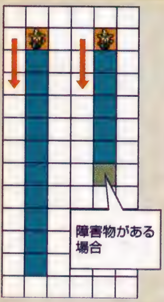


対象物を超えての攻撃可



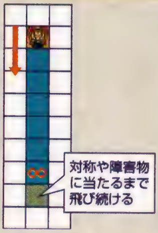
範囲C1

向いている方向10マスor対称・障害物まで



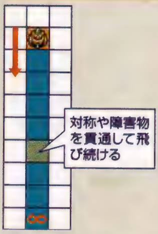
範囲C2

向いている方向の対象・障害物まで



範囲C3

向いている方向∞



前方直線上に攻撃するタイプ。距離は1〜3まであるが、いずれもカドぬけする。主にボウヤー系、畠荒らし系、ガイコツまどう系の杖攻撃など。

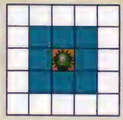
範囲D

向いている方向∞(ただし対象・障害物まで)

向いている方向に大砲を飛ばすオヤジ戦車系タイプ。レベルにより、ダメージの数値が上がっていく。

範囲E

周囲1マス

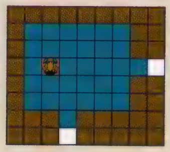


ばくだんウニ系が爆発した場合、周囲1マスにダメージを与える。ばくだんウニ系が2体並んでいると誘爆するので注意。

範囲F

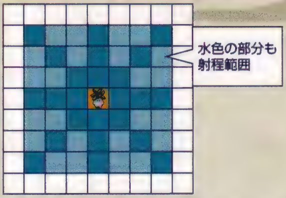
部屋の中すべて+入り口1マス

部屋内に自動追尾の攻撃をするタイプ。スカイドラゴンの炎や、かすみ仙人の変な呪文などがこの範囲になる。通路などではカドぬけし、部屋の中からの攻撃も通路1マス目までは届く。

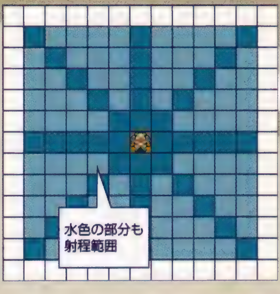


範囲G1
周囲2マス(水色も範囲内)

範囲G2
周囲3マス(水色も範囲内)

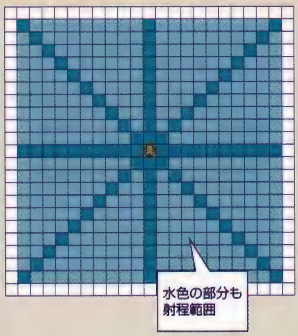


範囲G3
周囲5マス(水色も範囲内)

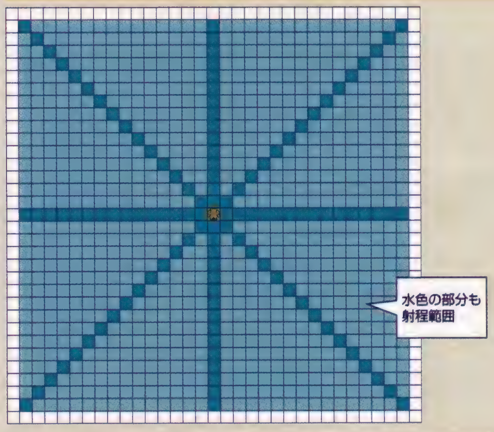


周囲に何かを投げて攻撃できるタイプ。障害物を越え、カドぬけ攻撃もでき、直線上以外の水色の部分も攻撃範囲の対称となるが、壁の中は対象外だ。この範囲にはめまわし大根系、デブータ系、タイガーウッホ系がいるが、タイガーウッホ系のみ周囲1マスの敵をこの範囲に投げる。

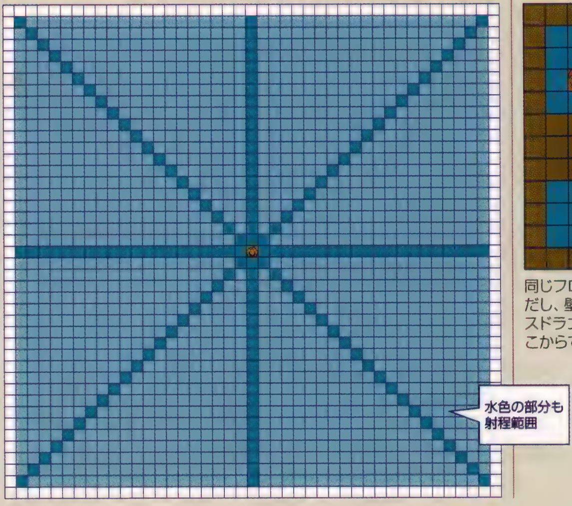
範囲G4
周囲10マス(水色も範囲内)



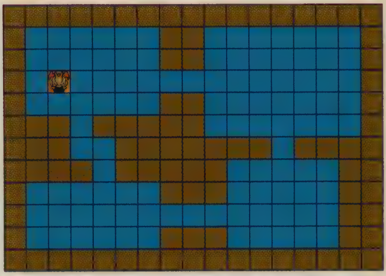
範囲G5
周囲15マス(水色も範囲内)



範囲G6
周囲20マス(水色も範囲内)



範囲H
フロアすべて



同じフロアのどこにでも自動追尾で攻撃できるタイプ。ただし、壁の中は対象外。この範囲はアークドラゴンやアビスドラゴン、もや仙人。それらが同じフロアにいたら、どこからでも攻撃されるということだ。

モンスター一覧

『風来のシレンDS』に登場するモンスターをすべて紹介。系統ごとに分けて50音順に掲載しているが、ボスのみP308にまとめている。

【データの見方】

❶**系統の名前**

❷アイコンは各タイプを表している。タイプは以下の通り。タイプの特徴についてはP033参照。
目……一ツ目系
霊……幽霊系
吸……ドレイン系
毒……毒草系
杖……杖系
竜……ドラゴン系
呪……呪い系
空……浮遊系
催……催眠系
錆……サビ系
盗……盗み系
爆……爆発系

❸アイコンは出現時、モンスターが起きているか寝ているかどうかを表している。何も入っていない場合はどちらの可能性もある。
⏰……起きている
z……寝ている

❹**系統の特徴**

❺**モンスターの名前**

❻**出現場所**
文字が明るい場所に出現する。それぞれの文字は下記の場所に対応。
宿……宿場への道
フ……フェイの問題
こ……こばみ谷
魔……魔蝕虫の道
儀……儀式の洞窟
死……死者の谷底
食……食神のほこら
掛……掛け軸裏の洞窟
最……フェイの最終問題

❼**モンスターステータス**
HP　体力
EXP　倒したときに得られる経験値
攻　攻撃力
速度　鈍足、等速、倍1、倍2
範囲　攻撃できる範囲。対応先はP278～279。2つ入っている場合は左が通常攻撃、右が特殊能力の射程範囲となる
防　防御力
道具　モンスターが固有で持っている道具

❽**特徴**
モンスターの特徴や弱点。

コラム

火炎入道とキグニ族

モンスターは通常レベル4までしかレベルが上がらない。だが、火炎入道とキグニ族だけはレベル5～99が存在している。ここではそのレベル5のデータを紹介。火炎入道は炎を吸収することでもレベルが上がり、キグニ族は敵味方無差別に攻撃するのでレベルが上がりやすくなっている。

火炎入道5

→P283

HP：95	EXP：950
攻：↘↘↘↘↘	
防：●●●	
速度：等	範囲：A1

キグニ族5

→P285

HP：110	EXP：900
攻：↘↘↘↘↘	
防：●	
速度：等	範囲：A1

アイアンヘッド系

目

攻撃力が高く、2マス離れた位置からでも、手に持っている頭を投げて、攻撃してくる。一ツ目殺しが有効だ。

アイアンヘッド

フ 掛 最

HP: 20	EXP: 23	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: B1	防: 🛡
道具: —		

特徴 攻撃力が高く、通常攻撃も特技も頭を投げて、前方2マス以内を攻撃。一ツ目殺しが有効。

チェインヘッド

こ 催 死 食 掛 最

HP: 50	EXP: 200	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: B1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 攻撃力が高く、通常攻撃も特技も頭を投げて、前方2マス以内を攻撃。一ツ目殺しが有効。

ギガヘッド

魔 死 食 掛 最

HP: 70	EXP: 1200	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: B1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 攻撃力が高く、通常攻撃も特技も頭を投げて、前方2マス以内を攻撃。一ツ目殺しが有効。

デスヘッド

魔 死 食 掛 最

HP: 100	EXP: 3000	攻: 🗡🗡🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: B1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 攻撃力が高く、通常攻撃も特技も頭を投げて、前方2マス以内を攻撃。一ツ目殺しが有効。

いやしウサギ

ほかのモンスターのHPを回復させる。レベルアップはせず個体としても弱いが、モンスターが多い場所では早く倒したい。

いやしウサギ

こ フ 魔 催 食 掛 最

HP: 5	EXP: 8	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡
道具: —		

特徴 シレンから3マス以内にいるHPの減少しているモンスターのとなりにワープし、そのモンスターのHPを50回復させる。

エーテルデビル系

霊 空

姿を消した状態で近づき攻撃をしかけてくる。透視の腕輪やめぐすり草、あかりの巻物を使って実体化させるといい。

エーテルデビル

こ フ 死 掛 最

HP: 50	EXP: 30	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡
道具: —		

特徴 姿を消す能力がある。杖攻撃の効果を反射する。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

ファントムデビル

魔 催 死 掛 最

HP: 50	EXP: 150	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 姿を消す能力がある。杖攻撃の効果を反射する。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

ミラージュデビル

魔 死 最

HP: 50	EXP: 400	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 姿を消す能力がある。杖攻撃の効果を反射する。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

アストラルデビル

死 最

HP: 50	EXP: 700	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 姿を消す能力がある。杖攻撃の効果を反射する。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

おばけ大根系

毒

通常攻撃だけでなく、特殊な草を投げて攻撃してくる。射程距離に入ってしまう前に矢や杖を使って倒すのがベスト。

おばけ大根

フ 食 掛 最

HP: 12	EXP: 7	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1 B2	防: 🛡
道具: 毒草		

特徴 前方2マス以内に毒草を投げる。

めまわし大根

こ 食 最

HP: 30	EXP: 50	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1 G1	防: 🛡
道具: 混乱草		

特徴 2マスの範囲内に混乱草を投げる。シレンが混乱していた場合は毒草を投げる。

ねむり大根

魔 催 死 食 掛 最

HP: 55	EXP: 500	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 G2	防: 🛡🛡
道具: 睡眠草		

特徴 3マスの範囲内に睡眠草を投げる。シレンが眠っている場合は毒草を投げる。

みだれ大根

死 最

HP: 70	EXP: 1300	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 G2	防: 🛡🛡
道具: キグニ族の種		

特徴 3マスの範囲内にキグニ族の種を投げる。シレンがキグニ状態の場合は毒草を投げる。

ガイコツまどう系

霊 杖

杖を振ってさまざまな効果の魔法弾を撃ってくる。効果はランダムだが状態異常が多いので、身がわりや封印の杖で対処したい。

ガイコツまどう

こ 食 掛 最

HP：21	EXP：17	攻：↘
速度：等	範囲：A1 C2	防：●

道具：ガイコツまどうの杖

特徴 ランダムで、ワープ、場所がえ、ふき飛ばし、倍速、のいずれかの効果がある魔法弾を撃つ。成仏の鎌が有効。

ガイコツまじん

儀 食 掛 最

HP：35	EXP：70	攻：↘
速度：等	範囲：A1 C2	防：●●

道具：ガイコツまどうの杖

特徴 ランダムで、混乱、一時しのぎ、変化、25ダメージ、のいずれかの効果がある魔法弾を撃つ。成仏の鎌が有効。

ガイコツまおう

こ フ 魔 儀 死 食 掛 最

HP：60	EXP：350	攻：↘↘
速度：等	範囲：A1 C2	防：●●

道具：ガイコツまどうの杖

特徴 ランダムで、レベル－1、鈍足、かなしばり、おにぎり状態、封印、混乱、のいずれかの効果がある魔法弾を撃つ。成仏の鎌が有効。

ガイコツまてん

魔 死 食 掛 最

HP：75	EXP：2000	攻：↘↘↘
速度：等	範囲：A1 C2	防：●●

道具：ガイコツまどうの杖

特徴 ランダムで、目つぶし、レベル－3、眠り、おにぎり状態、40ダメージ、のいずれか効果のある魔法弾を撃つ。成仏の鎌が有効。

火炎入道系

爆発で分裂し、炎攻撃でレベルが上がる。道具は銀の矢などの貫通するもの以外を燃やすので、遠投の腕輪が有効だ。

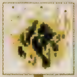
火炎入道

こ フ 掛 最

HP：35	EXP：55	攻：↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●

道具：－

特徴 貫通するもの以外の道具を燃やす。爆発で分裂、炎攻撃でレベルが上がる。レベルが99まである。



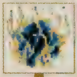
火炎入道2

儀 掛

HP：50	EXP：90	攻：↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●

道具：－

特徴 貫通するもの以外の道具を燃やす。爆発で分裂、炎攻撃でレベルが上がる。レベルが99まである。



火炎入道3

魔 儀 食 最

HP：65	EXP：250	攻：↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●

道具：－

特徴 貫通するもの以外の道具を燃やす。爆発で分裂、炎攻撃でレベルが上がる。レベルが99まである。

火炎入道4

魔 儀

HP：80	EXP：550	攻：↘↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●

道具：－

特徴 貫通するもの以外の道具を燃やす。爆発で分裂、炎攻撃でレベルが上がる。レベルが99まである。

※レベル5以上についてはP280参照

ガマラ系

盗

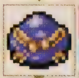
攻撃はしないが、ギタンを盗んでワープするので、トドの盾で盗みを防ぐのが有効。もし盗まれても、倒せば取り戻せる。

ガマラ

こ フ 食 掛 最

HP: 10	EXP: 3	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: ギタン		

特徴　ギタンを盗んでワープする。倒すと必ずギタンを落とすが、盗んだあとは盗んだ金額を落とす。



ガマグッチ

こ 儀 食 掛 最

HP: 15	EXP: 10	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●
道具: ギタン		

特徴　ギタンを盗んでワープする。倒すと必ずギタンを落とすが、盗んだあとは盗んだ金額を落とす。

ガマゴン

魔 掛 最

HP: 25	EXP: 100	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: ギタン		

特徴　ギタンを盗んでワープする。倒すと必ずギタンを落とすが、盗んだあとは盗んだ金額を落とす。

ガマドーン

魔 食 掛 最

HP: 35	EXP: 300	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: ギタン		

特徴　ギタンを盗んでワープする。倒すと必ずギタンを落とすが、盗んだあとは盗んだ金額を落とす。

カラカラペンペン系

空

道具のひとつを電気をおびた道具に変えて、使えなくしてしまう。矢や杖で近づく前に倒すか、斬空剣で攻撃するといい。

カラカラペンペン

食 掛 最

HP: 16	EXP: 12	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴　持っている草・種の中のひとつを電気をおびた道具に変える。変化した道具は次のフロアで消滅する。斬空剣が有効。

パタパタペンペン

こ 儀 食 掛

HP: 30	EXP: 60	攻: ↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴　持っている草・種、巻物の中のひとつを電気をおびた道具に変える。変化した道具は次のフロアで消滅する。斬空剣が有効。

バババペンペン

こ 死 食 掛 最

HP: 45	EXP: 250	攻: ↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●
道具: —		

特徴　持っている草・種、巻物、杖の中のひとつを電気をおびた道具に変える。変化した道具は次のフロアで消滅する。斬空剣が有効。

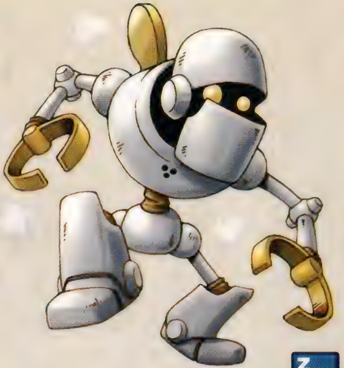
ゴゴゴペンペン

魔 死 食 掛 最

HP: 80	EXP: 1100	攻: ↘↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: —		

特徴　持っている壺の中のひとつを電気をおびた道具に変える。変化した道具は次のフロアで消滅する。斬空剣が有効。

カラクロイド系



倍速で移動しながら、ワナを設置していく。ワナ設置後は2ターン行動不能となるので、その隙に近づいて攻撃しよう。

カラクロイド

こ 食 掛 最

HP：60	EXP：250	攻：⚔⚔
速度：倍1	範囲：A1	防：🛡🛡
道具：—		

特徴 倍速で移動しながら、フロア内に次々とワナを設置する（設置したワナは見えている状態）。設置後は2ターン停止する。

スチームロイド

魔 食 掛 最

HP：65	EXP：900	攻：⚔⚔⚔
速度：倍1	範囲：A1	防：🛡🛡
道具：—		

特徴 倍速で移動しながら、フロア内に次々とワナを設置する（設置したワナは見えている状態）。設置後は2ターン停止する。

エレキロイド

魔 死 食 掛 最

HP：70	EXP：1700	攻：⚔⚔⚔
速度：倍1	範囲：A1	防：🛡🛡
道具：—		

特徴 倍速で移動しながら、フロア内に次々とワナを設置する（設置したワナは見えている状態）。設置後は2ターン停止する。

バイオロイド

死

HP：80	EXP：2800	攻：⚔⚔⚔⚔⚔
速度：倍1	範囲：A1	防：🛡🛡🛡🛡🛡
道具：—		

特徴 倍速で移動しながら、フロア内に次々とワナを設置する（設置したワナは見えている状態）。設置後は2ターン停止する。

キグニ族系

敵味方の区別なく、近くにいるものを見境なく攻撃する。99までレベルが上がっていくので、早めに倒してしまおう。

キグニ族

こ 掛 最

HP：40	EXP：50	攻：⚔⚔
速度：等	範囲：A1	防：🛡
道具：—		

特徴 敵味方無差別に、近くにいるものを攻撃する（店主を除く）。レベルは99までである。

キグニ族2

儀 食 掛

HP：60	EXP：80	攻：⚔⚔⚔
速度：等	範囲：A1	防：🛡
道具：—		

特徴 敵味方無差別に、近くにいるものを攻撃する（店主を除く）。レベルは99までである。

キグニ族3

儀 最

HP：75	EXP：200	攻：⚔⚔⚔⚔
速度：等	範囲：A1	防：🛡
道具：—		

特徴 敵味方無差別に、近くにいるものを攻撃する（店主を除く）。レベルは99までである。

キグニ族4

儀

HP：90	EXP：500	攻：⚔⚔⚔⚔⚔
速度：等	範囲：A1	防：🛡
道具：—		

特徴 敵味方無差別に、近くにいるものを攻撃する（店主を除く）。レベルは99までである。

※レベル5以上についてはP280参照

鬼面武者系

倒しても、4ターン後にぼうれい武者として復活する。倒した場所に立っていると出現しないので、そのあいだに準備しよう。

鬼面武者

こ フ 食 掛 最

HP：18	EXP：15	攻：🗡
速度：等	範囲：A1	防：●
道具：—		

特徴　倒された4ターン後、同じ場所からぼうれい武者となって復活する。

はんにゃ武者

HP：20	EXP：35	攻：🗡
速度：等	範囲：A1	防：●
道具：—		

特徴　倒された4ターン後、同じ場所からぼうれいはんにゃとなって復活する。

将軍

魔 儀 死 食 掛 最

HP：30	EXP：60	攻：🗡🗡
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　倒された4ターン後、同じ場所から将軍ゾンビとなって復活する。

大将軍

魔 儀 死 掛 最

HP：50	EXP：400	攻：🗡🗡🗡
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　倒された4ターン後、同じ場所から大将軍ゾンビとなって復活する。

きり仙人系

杖

ターンでのHP回復を無効にする呪文を使う。レベルが高いほど射程範囲が広く、2回受けるとHPが1ターンに1ずつ減っていく。

きり仙人

食 掛 最

HP：25	EXP：60	攻：🗡
速度：等	範囲：A1	防：●
道具：—		

特徴　隣接すると、ターンでのHP回復を無効にする呪文を使う。2回かけられるとターンごとにHPが減少する。

みの仙人

こ 儀 食 掛 最

HP：45	EXP：200	攻：🗡
速度：等	範囲：A1 C2	防：●●
道具：—		

特徴　同じ部屋の直線上にいると、ターンでのHP回復を無効にする呪文を使う。2回かけられるとターンごとにHPが減少する。

かすみ仙人

魔 死 食 掛 最

HP：60	EXP：1000	攻：🗡🗡
速度：等	範囲：A1 F	防：●●
道具：—		

特徴　同じ部屋にいると、ターンでのHP回復を無効にする呪文を使う(自動追尾)。2回かけられるとターンごとにHPが減少する。

もや仙人

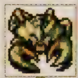
魔 死 最

HP：70	EXP：2200	攻：🗡🗡🗡
速度：等	範囲：A1 H	防：●●●
道具：—		

特徴　同じフロアにいると、ターンでのHP回復を無効にする呪文を使う(自動追尾)。2回かけられるとターンごとにHPが減少する。

ギャザー系

防御力は高いが、特殊能力を備えていないため、接近戦の長期化さえ防げればいい。近づく前に遠距離から攻撃を重ねよう。



ギャザー

こ フ 掛 最

HP: 36 EXP: 110 攻: ↘↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●●
道具: —

特徴 防御力は高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

キラーギャザー

魔 儀 死 食 最

HP: 60 EXP: 600 攻: ↘↘↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●●●
道具: —

特徴 防御力は高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

ヘルギャザー

魔 死 食 掛 最

HP: 90 EXP: 1500 攻: ↘↘↘↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●●●
道具: —

特徴 防御力は高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

フォールギャザー

死

HP: 130 EXP: 4000 攻: ↘↘↘↘↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●●●●●
道具: —

特徴 防御力、攻撃力ともに高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

吸引幼虫系

吸

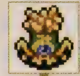
隣接すると、ちからの限界を下げる特殊攻撃をしてくる。遠距離攻撃を連発し、隣接したらドレインバスターで攻撃しよう。

吸引幼虫

こ 掛 最

HP: 23 EXP: 15 攻: ↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●
道具: —

特徴 隣接すると、ちからの限界を1下げる攻撃をする。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。



吸引虫

魔 儀 掛 最

HP: 32 EXP: 300 攻: ↘↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●●
道具: —

特徴 隣接すると、ちからの限界を1下げる攻撃をする。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

吸引成虫

魔 儀 死 食 掛 最

HP: 41 EXP: 700 攻: ↘↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●●
道具: —

特徴 隣接すると、ちからの限界を1下げる攻撃をする。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

吸引老虫

死 食 掛 最

HP: 50 EXP: 950 攻: ↘↘↘
速度: 等 範囲: A1 防: ●●
道具: —

特徴 隣接すると、ちからの限界を1下げる攻撃をする。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

くねくねハニー系

吸

隣接するとレベルをひとつ下げる特殊攻撃をしてくる。遠距離攻撃でダメージを重ね、ドレインバスターでトドメを刺そう。

くねくねハニー

こ　食　掛　最

HP：25	EXP：35	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、レベルをひとつ下げる特殊攻撃をしてくる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

なよなよハニー

魔　催　食　掛　最

HP：40	EXP：150	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、レベルをひとつ下げる特殊攻撃をしてくる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

くたくたハニー

魔　催　食　掛　最

HP：55	EXP：400	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、レベルをひとつ下げる特殊攻撃をしてくる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

しわしわハニー

食　掛　最

HP：70	EXP：900	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、レベルをひとつ下げる特殊攻撃をしてくる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

ゲイズ系

目　催

催眠術をかけて、ムダに道具を使わせようとしてくる。大切な道具を持っているなら、隣接する前に床に置いておくといい。

ゲイズ

フ　食　掛　最

HP：18	EXP：25	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、催眠術をかけて道具を使わせたりなどする。一ツ目殺しが有効。

スーパーゲイズ

こ　催　死　食　掛　最

HP：51	EXP：150	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、催眠術をかけて道具を使わせたりなどする。一ツ目殺しが有効。

ハイパーゲイズ

魔　催　死　食　掛　最

HP：70	EXP：800	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、催眠術をかけて道具を使わせたりなどする。一ツ目殺しが有効。

ウルトラゲイズ

死

HP：90	EXP：2000	攻：
速度：等	範囲：A1	防：
道具：—		

特徴　隣接すると、催眠術をかけて道具を使わせたりなどする。一ツ目殺しが有効。

小僧天狗系

ほかのモンスターに化けて近づいてくるが、能力はそのまま低いため危険は少ない。封印するか倒したときに天狗系だとわかる。

小僧天狗

最

HP: 10	EXP: 5	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴: 同じフロアにいるほかのモンスターに変身する(能力は小僧天狗のまま)。エーテルデビル系とンドゥバ系には変身しない。

カラス天狗

こ 儀 最

HP: 25	EXP: 20	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴: 同じフロアにいるほかのモンスターに変身する(能力はカラス天狗のまま)。エーテルデビル系とンドゥバ系には変身しない。

天狗師匠

魔 死 最

HP: 40	EXP: 150	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴: 同じフロアにいるほかのモンスターに変身する(能力は天狗師匠のまま)。エーテルデビル系とンドゥバ系には変身しない。

天狗開祖

死 最

HP: 55	EXP: 400	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●
道具: —		

特徴: 同じフロアにいるほかのモンスターに変身する(能力は天狗開祖のまま)。エーテルデビル系とンドゥバ系には変身しない。

死の使い系

霊 空

空や水路の上を移動できる。レベルによっては壁の中も移動でき、速度や攻撃回数が増えるので要注意。薬草や弟切草が有効。

死の使い

こ フ 食 掛 最

HP: 23	EXP: 23	攻: ↘
速度: 倍1	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴: 倍速で移動し、1ターンに1回攻撃する。成仏の鎌、斬空剣が有効。

地獄の使者

儀 食 掛 最

HP: 45	EXP: 130	攻: ↘↘
速度: 倍2	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴: 倍速で移動し、1ターンに2回攻撃する。成仏の鎌、斬空剣が有効。

死神

こ 儀 死 食 掛 最

HP: 65	EXP: 700	攻: ↘↘
速度: 倍2	範囲: A3	防: ●
道具: —		

特徴: 倍速で移動し、1ターンに2回攻撃する。壁の中も移動でき、壁の中からの攻撃も可能。成仏の鎌、斬空剣が有効。

冥王

魔 死 食 掛 最

HP: 77	EXP: 3000	攻: ↘↘↘↘
速度: 倍2	範囲: A3	防: ●●
道具: —		

特徴: 倍速で移動し、1ターンに2回攻撃する。壁の中も移動でき、壁の中からの攻撃も可能。成仏の鎌、斬空剣が有効。

シューベル系

レベルに応じたモンスターを召喚するため、行動を封じて一気に倒したい。なお、ジェノサイドで封じたモンスターは呼ばない。

シューベル

食 掛 最

HP: 15	EXP: 100	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: ―		

特徴 レベル1のモンスターを1匹召喚する(オヤジ戦車を含む)。ジェノサイドの巻物で出現しないモンスターは除く。

メンベルス

食 掛 最

HP: 25	EXP: 200	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: ―		

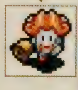
特徴 レベル2のモンスターを1匹召喚する(ガンコ戦車を含む)。ジェノサイドの巻物で出現しないモンスターは除く。

ベルトーベン

魔 食 掛 最

HP: 40	EXP: 300	攻: ↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●
道具: ―		

特徴 レベル3のモンスターを1～3匹召喚する(イッテツ戦車を含む)。ジェノサイドの巻物で出現しないモンスターは除く。



ショーパン

魔 死 食 掛 最

HP: 60	EXP: 400	攻: ↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: ―		

特徴 レベル4のモンスターを1～3匹召喚する(ヘンクツ戦車を含む)。ジェノサイドの巻物で出現しないモンスターは除く。

正面戦士系

正面3方向からの攻撃では1しかダメージが与えられず、それ以外は一撃で倒れる。固定ダメージの攻撃はそのまま与えられる。

正面戦士

儀 最

HP: 25	EXP: 180	攻: ↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: ―		

特徴 正面3方向は剣で攻撃しても1ダメージしか受けない。それ以外の方向からだと一撃で倒れる。封印されるとダメージを受ける。

正面フェイター

儀 最

HP: 50	EXP: 460	攻: ↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: ―		

特徴 正面3方向は剣で攻撃しても1ダメージしか受けない。それ以外の方向からだと一撃で倒れる。封印されるとダメージを受ける。

正面マスター

最

HP: 80	EXP: 800	攻: ↘↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: ―		

特徴 正面3方向は剣で攻撃しても1ダメージしか受けない。それ以外の方向からだと一撃で倒れる。封印されるとダメージを受ける。

正面ロード

最

HP: 100	EXP: 1500	攻: ↘↘↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: ―		

特徴 正面3方向は剣で攻撃しても1ダメージしか受けない。それ以外の方向からだと一撃で倒れる。封印されるとダメージを受ける。

セルアーマー系

霊

隣接すると装備品を弾き飛ばされることがあるので要注意。成仏の鎌が有効で、薬草や弟切草でもダメージが与えられる。

セルアーマー

儀 食 掛 最

HP: 35 | EXP: 70 | 攻: ↘↘
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: ●
道具: —

特徴 装備している盾を最大10マスまではじき飛ばす。呪われていてもはじかれる。薬草や弟切草が有効。

クロムアーマー

こ 儀 食 最

HP: 65 | EXP: 600 | 攻: ↘↘
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: ●●
道具: —

特徴 装備している剣や盾を最大10マスまではじき飛ばす。呪われていてもはじかれる。薬草や弟切草が有効。

チタンアーマー

魔 死 食 掛 最

HP: 80 | EXP: 2000 | 攻: ↘↘↘
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: ●●
道具: —

特徴 装備している剣や盾、腕輪を最大10マスまではじき飛ばす。呪われていてもはじかれる。薬草や弟切草が有効。

メタルアーマー

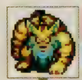
魔 死 食 掛 最

HP: 100 | EXP: 3600 | 攻: ↘↘↘
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: ●●●
道具: —

特徴 装備している剣や盾、腕輪を最大10マスまではじき飛ばす。呪われていてもはじかれる。薬草や弟切草が有効。

タイガーウッホ系

周囲にいる生物をつかんで、近くにいる別の生物に向かって投げつける。レベルが高いほど射程範囲が広くなる。

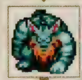


タイガーウッホ

こ 食 最

HP: 33 | EXP: 35 | 攻: ↘
速度: 等 | 範囲: A1 G3 | 防: ●
道具: —

特徴 周囲にいる生物を、周囲5マス以内にいるほかの生物に投げる。モンスターハウスがある場合はそこに投げ入れる。

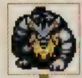


タイガーウホホ

こ 死 食 掛 最

HP: 65 | EXP: 550 | 攻: ↘↘
速度: 等 | 範囲: A1 G4 | 防: ●●
道具: —

特徴 周囲にいる生物を、周囲10マス以内にいるほかの生物に投げる。モンスターハウスがある場合はそこに投げ入れる。



タイガーウホーン

魔 死 食 掛 最

HP: 80 | EXP: 1300 | 攻: ↘↘↘
速度: 等 | 範囲: A1 G5 | 防: ●●●
道具: —

特徴 周囲にいる生物を、周囲15マス以内にいるほかの生物に投げる。モンスターハウスがある場合はそこに投げ入れる。

タイガーウボッホ

魔 死 最

HP: 100 | EXP: 2400 | 攻: ↘↘↘↘
速度: 等 | 範囲: A1 G6 | 防: ●●●
道具: —

特徴 周囲にいる生物を、周囲20マス以内にいるほかの生物に投げる。モンスターハウスがある場合はそこに投げ入れる。

タウロス系

たまに痛恨の一撃をくり出してくる。接近戦を避けて、遠距離攻撃で倒すのが無難。ミノタウロスの斧を入手しておこう。

タウロス

最

HP: 28	EXP: 35	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡

道具: ミノタウロスの斧

特徴 たまに痛恨の一撃を出してくる。たまに会心の一撃が出せる、ミノタウロスの斧を持っている。

ミノタウロス

こ 死 食 掛 最

HP: 55	EXP: 400	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡

道具: ミノタウロスの斧

特徴 たまに痛恨の一撃を出してくる。たまに会心の一撃が出せる、ミノタウロスの斧を持っている。

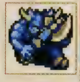
メガタウロス

魔 死 食 掛 最

HP: 90	EXP: 1750	攻: 🗡🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡

道具: ミノタウロスの斧

特徴 たまに痛恨の一撃を出してくる。たまに会心の一撃が出せる、ミノタウロスの斧を持っている。



ギガタウロス

死 食 掛 最

HP: 120	EXP: 4200	攻: 🗡🗡🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡

道具: ミノタウロスの斧

特徴 たまに痛恨の一撃を出してくる。たまに会心の一撃が出せる、ミノタウロスの斧を持っている。

チキン系

マスターチキン以上は、一定ダメージを与えるとチキンに変化し、倍速で逃げていく。チキンは爆発でチキンの肉になる。

チキン

HP: 4	EXP: 1	攻: 🗡
速度: 倍2	範囲: A1	防: 🛡

道具: —

特徴 マスターチキン、グレートチキン、ミラクルチキンが一定ダメージを受けるとこの姿になる。爆発でチキンの肉になる。

HPが減ると…

マスターチキン

こ 催 死 食 掛 最

HP: 50	EXP: 400	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡

道具: —

特徴 通常攻撃しかしてこない。HPが15以下になるとチキンに変化する

グレートチキン

魔 死 食 掛 最

HP: 60	EXP: 1500	攻: 🗡🗡🗡
速度: 倍2	範囲: A1	防: 🛡🛡

道具: —

特徴 倍速で移動しながら、2回攻撃をしかけてくる。HPが15以下になるとチキンに変化する

ミラクルチキン

魔 死 食 掛 最

HP: 80	EXP: 3200	攻: 🗡🗡🗡
速度: 倍2	範囲: A1	防: 🛡🛡

道具: —

特徴 倍速で移動しながら、2回攻撃をしかけてくる。HPが15以下になるとチキンに変化する

チンタラ系

攻防ともに低く、つねに起きているという以外、大きな特徴をもたない。こばみ谷の序盤では経験値がある方だ。

チンタラ

こ　掛

HP: 8	EXP: 5	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡
道具: —		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

ちゅうチンタラ

掛

HP: 17	EXP: 16	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡
道具: —		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

おおチンタラ

掛

HP: 40	EXP: 180	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

とくだいチンタラ

掛

HP: 60	EXP: 650	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。

デブータ系

射程範囲内であれば地形を無視して、石を投げてくるので早めに隣接して倒したい。レベルが高いほど射程範囲が広くなる。

デブータ

こ　掛　最

HP: 34	EXP: 25	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 G1	防: 🛡
道具: —		

特徴　壁など関係なく石を投げて、周囲2マス以内を攻撃。石は必ず当たる。

デブーチョ

こ　儀　死　食　掛　最

HP: 50	EXP: 500	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 G3	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴　壁など関係なく石を投げて、周囲5マス以内を攻撃。石は必ず当たる。

デブートン

魔　死　食　掛　最

HP: 70	EXP: 2100	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 G4	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴　壁など関係なく石を投げて、周囲10マス以内を攻撃。石は必ず当たる。

デブーゴン

死　食　掛　最

HP: 90	EXP: 3500	攻: 🗡🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 G5	防: 🛡🛡🛡
道具: —		

特徴　壁など関係なく石を投げて、周囲15マス以内を攻撃。石は必ず当たる。

とおせんりゅう系

竜

床に潜って反対側に回り、ほかのモンスターと挟み撃ちにしようとする。通路だと不利なので、部屋に誘い込んでから戦おう。

とおせんりゅう

食 最

HP: 20	EXP: 18	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●
道具: —		

特徴 シレンと隣接時に背後に別のモンスターがいると、床を潜って反対側に回り込み、挟み撃ちにしようとする。ドラゴンキラーが有効。

ドラゴンヘッド

こ 死 食 掛 最

HP: 70	EXP: 650	攻: ↘↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●
道具: —		

特徴 シレンと隣接時に背後に別のモンスターがいると、床を潜って反対側に回り込み、挟み撃ちにしようとする。ドラゴンキラーが有効。

スルードラゴン

魔 死 食 掛 最

HP: 80	EXP: 1200	攻: ↘↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: —		

特徴 シレンと隣接時に背後に別のモンスターがいると、床を潜って反対側に回り込み、挟み撃ちにしようとする。ドラゴンキラーが有効。

ふくりゅう

魔 死 食 掛 最

HP: 110	EXP: 3800	攻: ↘↘↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ●●●
道具: —		

特徴 シレンと隣接時に背後に別のモンスターがいると、床を潜って反対側に回り込み、挟み撃ちにしようとする。ドラゴンキラーが有効。

ドラゴン系

竜 空

遠距離から炎で攻撃し、レベルが高いと射程範囲がフロア内すべてとなり凶悪。ドラゴンキラーやドラゴンシールドが有効だ。

ドラゴン

こ 儀 死 食 掛 最

HP: 90	EXP: 1300	攻: ↘↘↘
速度: 等	範囲: A1 C2	防: ●●
道具: —		

特徴 前方直線上に30ダメージの炎を吐く。この炎はモンスターにも当たる。ドラゴンキラー、斬空剣が有効。

スカイドラゴン

魔 死 食 掛 最

HP: 100	EXP: 2600	攻: ↘↘↘
速度: 等	範囲: A1 F	防: ●●●
道具: —		

特徴 同じ部屋内で40ダメージの炎を吐く(自動追尾)。ドラゴンキラー、斬空剣が有効。

アークドラゴン

魔 死 食 掛 最

HP: 120	EXP: 4000	攻: ↘↘↘↘↘
速度: 等	範囲: A1 H	防: ●●●
道具: —		

特徴 フロア内で50ダメージの炎を吐く(自動追尾)。ドラゴンキラー、斬空剣が有効。

アビスドラゴン

死

HP: 150	EXP: 7000	攻: ↘↘↘↘↘
速度: 等	範囲: A1 H	防: ●●●●●
道具: —		

特徴 フロア内で60ダメージの炎を吐く(自動追尾)。ドラゴンキラー、斬空剣が有効。

ドレムラス系

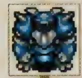
体当たりで相手をふき飛ばす。壁に激突したとき、転んだ方向にスペースがあれば道具をばらまく。壁を背に戦うといい。

ドレムラス

フ 儀 食 掛 最

HP: 40	EXP: 75	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 体当たりで相手をふき飛ばし、シレンを転倒させる。転倒した場所にスペースがあれば、道具をばらまく。



マッドレムラス

こ 儀 死 食 掛 最

HP: 60	EXP: 800	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 体当たりで相手をふき飛ばし、シレンを転倒させる。転倒した場所にスペースがあれば、道具をばらまく。

ハードレムラス

魔 死 食 掛 最

HP: 130	EXP: 1600	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 体当たりで相手をふき飛ばし、シレンを転倒させる。転倒した場所にスペースがあれば、道具をばらまく。

ヘビーレムラス

死 食 掛 最

HP: 150	EXP: 4200	攻: 🗡🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡🛡
道具: —		

特徴 体当たりで相手をふき飛ばし、シレンを転倒させる。転倒した場所にスペースがあれば、道具をばらまく。

ナイフゲータ系

レベルが高いと攻撃回数が増え、最大で1ターン4回も攻撃される。接近戦になる前に、遠距離攻撃でHPを削っておこう。

ナイフゲータ

フ 食

HP: 14	EXP: 9	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡
道具: —		

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

サーベルゲータ

こ 儀 食 掛 最

HP: 35	EXP: 75	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡
道具: —		

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ただし、1ターンに2回攻撃をする。

ブレイドゲータ

魔 食 掛 最

HP: 70	EXP: 1600	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ただし、1ターンに3回攻撃をする。

ソードゲータ

死 食 最

HP: 100	EXP: 2800	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1	防: 🛡🛡
道具: —		

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ただし、1ターンに4回攻撃をする。

ぬすっトド系

盗

攻撃はしないが、道具を盗んでワープするので、トドの盾で防ぐのがベスト。もし盗まれても、見つけて倒せば取り戻せる。

ぬすっトド

こ　フ　掛　最

HP：45　EXP：15　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　部屋内あるいはシレンから道具を盗み、ワープして逃げる。トドの盾が有効。

みどりトド

こ　儀　食　掛　最

HP：58　EXP：30　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　部屋内あるいはシレンから道具を盗み、ワープして逃げる。攻撃すると分裂することがある。トドの盾が有効。

アイアントド

魔　死　食　掛　最

HP：70　EXP：150　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　部屋内あるいはシレンから装備品、もしくは道具を盗み、ワープして逃げる。攻撃すると分裂することがある。トドの盾が有効。

ローグトド

魔　死　食　掛　最

HP：100　EXP：400　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　部屋内あるいはシレンから装備品、もしくは道具を盗み、消滅する。攻撃すると分裂することがある。トドの盾が有効。

ノロージョ系

呪

隣接すると、装備品も含めた道具ひとつに呪いをかけてくる。呪われた道具はその効果を失うので、近づかれる前に倒したい。

ノロージョ

こ　フ　食　掛　最

HP：25　EXP：40　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　シレンの装備品、もしくは道具のいずれかひとつに呪いをかける。

ノロージョの姉

こ　フ　儀　食　掛　最

HP：33　EXP：100　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　シレンの装備品、もしくは道具のいずれかひとつに呪いをかける。

ノロージョの母

魔　儀　死　食　掛　最

HP：56　EXP：600　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　シレンの装備品、もしくは道具のいずれかひとつに呪いをかける。

ノロージョの婆

魔　死　食　掛　最

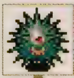
HP：72　EXP：1500　攻：
速度：等　範囲：A1　防：
道具：—

特徴　シレンの装備品、もしくは道具のいずれかひとつに呪いをかける

ばくだんウニ系

目 爆

HP一定以下で停止し、さらにHP一定以下で自爆する。爆発は大型地雷と同様。2体いると誘爆の危険があるので逃げること。

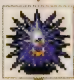


ばくだんウニ

こ 食 掛 最

HP: 50	EXP: 20	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1 E	防: 🛡
道具: ―		

特徴 HPが45%以下で停止し、さらに20%以下で自爆する。一ツ目殺し、三日月刀が有効。爆発には地雷ナバリの盾が有効。



ばくれつウニ

こ 催 死 最

HP: 80	EXP: 100	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A1 E	防: 🛡🛡
道具: ―		

特徴 HPが45%以下で停止し、さらに20%以下で自爆する。一ツ目殺し、三日月刀が有効。爆発には地雷ナバリの盾が有効。

ふんかウニ

魔 死 食 掛 最

HP: 120	EXP: 450	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 E	防: 🛡🛡
道具: ―		

特徴 HPが45%以下で停止し、さらに20%以下で自爆する。一ツ目殺し、三日月刀が有効。爆発には地雷ナバリの盾が有効。

だいふんかウニ

死 最

HP: 200	EXP: 1100	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A1 E	防: 🛡🛡
道具: ―		

特徴 HPが45%以下で停止し、さらに20%以下で自爆する。一ツ目殺し、三日月刀が有効。爆発には地雷ナバリの盾が有効。

パコレプキン系

霊 空

壁の中も移動できる。動きが一定ではなく、通路だと壁の中から攻撃されることもあるので部屋の中で待機するといい。

パコレプキン

こ フ 食 掛 最

HP: 28	EXP: 42	攻: 🗡
速度: 等	範囲: A3	防: 🛡
道具: ―		

特徴 壁をすり抜け、壁の中から攻撃をする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

パコレプキーナ

こ 催 死 掛 最

HP: 45	EXP: 250	攻: 🗡🗡
速度: 等	範囲: A3	防: 🛡🛡
道具: ―		

特徴 壁をすり抜け、壁の中から攻撃をする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

パコレプキング

魔 催 死 食 掛 最

HP: 60	EXP: 750	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A3	防: 🛡🛡
道具: ―		

特徴 壁をすり抜け、壁の中から攻撃をする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

パコレプゴッド

死 食 掛 最

HP: 80	EXP: 2300	攻: 🗡🗡🗡
速度: 等	範囲: A3	防: 🛡🛡🛡
道具: ―		

特徴 壁をすり抜け、壁の中から攻撃をする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌、斬空剣が有効。

畠荒らし系

落ちている道具に乗って雑草に変えてしまう。強くはないが、いらない道具を床に置いて引きつけて攻撃するのも手だ。

畠荒らし

こ フ 掛 最

HP：18	EXP：7	攻：🗡
速度：等	範囲：A1 C1	防：🛡
道具：雑草		

特徴 落ちている道具を雑草に変える。シレンより道具（雑草以外）へ向かう。前方10マス以内に雑草を投げる。

壺荒らし

儀

HP：25	EXP：15	攻：🗡
速度：等	範囲：A1 C1	防：🛡
道具：雑草		

特徴 落ちている道具を雑草に変える。シレンより道具（雑草以外）へ向かう。前方10マス以内に雑草を投げ、持っている壺に入れる。

物荒らし

魔 儀 死 最

HP：35	EXP：250	攻：🗡🗡
速度：等	範囲：A1	防：🛡🛡
道具：雑草		

特徴 落ちている道具を雑草に変える。シレンより道具（雑草以外）へ向かう。隣接すると、持っている道具を雑草に変える。

大物荒らし

死 掛

HP：50	EXP：600	攻：🗡🗡🗡
速度：等	範囲：A1	防：🛡🛡🛡
道具：雑草		

特徴 落ちている道具や装備品を雑草に変える。シレンより道具（雑草以外）へ向かう。隣接すると、持っている道具を雑草に変える。

ハブーン系

序盤では攻撃力が高く、何体かいると窮地に立たされることも。レベルが上がるとさらに強敵と化すので、逃げるのもあり。

ハブーン

こ フ 食 掛

HP：17	EXP：8	攻：🗡
速度：等	範囲：A1	防：🛡
道具：―		

特徴 攻撃力は高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

マムーン

フ 掛 最

HP：35	EXP：60	攻：🗡🗡
速度：等	範囲：A1	防：🛡
道具：―		

特徴 攻撃力は高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

ニシキーン

フ 魔 儀 食 掛 最

HP：70	EXP：580	攻：🗡🗡🗡
速度：等	範囲：A1	防：🛡🛡
道具：―		

特徴 攻撃力は高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

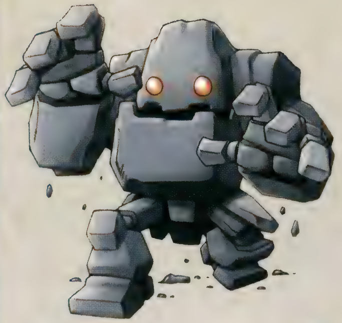
アナコーン

最

HP：100	EXP：1600	攻：🗡🗡🗡🗡
速度：等	範囲：A1	防：🛡🛡🛡
道具：―		

特徴 攻撃力は高いが、攻撃は通常攻撃のみ。

パルテノス系



隣接した状態で移動すると、つかまえられて移動できず、攻撃を加えられる。隣接前に杖か矢でダメージを与えておくと楽。

パルテノス

食 最

HP：30	EXP：48	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　一度隣接して離れようとすると、つかまえて攻撃をする。

ミストノス

こ 催 死 食 掛 最

HP：50	EXP：300	攻：↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　一度隣接して離れようとすると、つかまえて攻撃をする。

ヴェルギノス

魔 死 食 掛 最

HP：70	EXP：650	攻：↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　一度隣接して離れようとすると、つかまえて攻撃をする。

ゴルディノス

食 掛 最

HP：100	EXP：1600	攻：↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●
道具：—		

特徴　一度隣接して離れようとすると、つかまえて攻撃をする。

ぴーたん系

目

倍速で移動しながら逃げ回る。逃げ道を予測しナナメ移動で近づくか、通路で矢を使って倒すといい。倒すとおにぎりを落とす。

ぴーたん

こ フ 食 掛 最

HP：5	EXP：7	攻：↘
速度：倍2	範囲：A1	防：●●
道具：おにぎり		

特徴　倍速で逃げ回り、倒すと必ずおにぎりを落とす。一ツ目殺しが有効。

逃げピータン

こ 魔 死 食 掛 最

HP：5	EXP：15	攻：↘
速度：倍2	範囲：A1	防：●●
道具：大きいおにぎり		

特徴　倍速で逃げ回り、倒すと必ず大きいおにぎりを落とす。攻撃してHPが残っているとワープする。一ツ目殺しが有効。

飛びぴーたん

こ 魔 催 死 食 掛 最

HP：8	EXP：50	攻：↘
速度：倍2	範囲：A1	防：●●●
道具：		

特徴　倍速で逃げ回り、倒すと必ず何か道具を落とす。3マス以内と攻撃後HPが残っているときにワープする。一ツ目殺しが有効。

隠れぴーたん

魔 死 食 掛 最

HP：10	EXP：300	攻：↘
速度：倍2	範囲：A1	防：●●●
道具：—		

特徴　倍速で逃げ回り、倒すと必ず何か道具を落とす。3マス以内と攻撃後HPが残っているときにワープする。一ツ目殺しが有効。

ヒーポフ系

竜 空

空や水路の上が移動でき、隣接すると炎を吐く。たまに失敗するが固定ダメージのため、距離を置いて攻撃した方が得策だ。

ヒーポフ

こ 掛

HP：15	EXP：10	攻：＼
速度：等	範囲：A1 A2	防：●
道具：—		

特徴 隣接すると、10ダメージの炎を吐くが、失敗することもある。斬空剣、ドラゴンキラーが有効。

ホノオポフ

掛 最

HP：28	EXP：45	攻：＼
速度：等	範囲：A1 A2	防：●
道具：—		

特徴 隣接すると、20ダメージの炎を吐くが、失敗することもある。斬空剣、ドラゴンキラーが有効。

カエンポフ

こ フ 儀 死 食 最

HP：40	EXP：220	攻：＼
速度：等	範囲：A1 A2	防：●●
道具：—		

特徴 隣接すると、30ダメージの炎を吐くが、失敗することもある。斬空剣、ドラゴンキラーが有効。

ゴオオポフ

魔 死 食 掛 最

HP：80	EXP：900	攻：＼＼
速度：等	範囲：A1 A2	防：●●
道具：—		

特徴 隣接すると、40ダメージの炎を吐くが、失敗することもある。斬空剣、ドラゴンキラーが有効。

兵隊アリ系

壁に穴を掘ることができるため、通路などで突然出くわす場合がある。壁を掘ったあとを見つけたら、用心して進もう。

兵隊アリ

こ 食 掛 最

HP：20	EXP：10	攻：＼
速度：等	範囲：A1	防：●
道具：—		

特徴 壁を掘る。ただし、ダンジョンの外壁は掘れない。

隊長アリ

食 最

HP：35	EXP：40	攻：＼
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴 壁を掘る。ただし、ダンジョンの外壁は掘れない。

大将アリ

魔 食 掛 最

HP：50	EXP：200	攻：＼＼
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴 壁を掘る。ただし、ダンジョンの外壁は掘れない。

元帥アリ

最

HP：80	EXP：450	攻：＼＼
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴 壁を掘る。ただし、ダンジョンの外壁は掘れない。

ボウヤー系

矢や大砲などの遠距離攻撃を得意とする。レベルアップして戦車タイプになると厄介なので、早めに倒しておくといい。

オヤジ戦車系

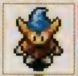
爆

ボウヤー

こ　食　最

HP: 12	EXP: 6	攻: ↘
速度: 等	範囲: C1	防: ●
道具: 木の矢		

特徴　前方10マスに木の矢を射つ。外れると木の矢が1本落ちる。



クロスボウヤー

食　最

HP: 16	EXP: 11	攻: ↘
速度: 等	範囲: C1	防: ●
道具: 鉄の矢		

特徴　前方10マスに鉄の矢を射つ。外れると鉄の矢が1本落ちる。

コドモ戦車

こ　食　掛　最

HP: 25	EXP: 30	攻: ↘
速度: 倍1	範囲: C1	防: ●
道具: 鉄の矢		

特徴　倍速で移動しながら、前方10マスに鉄の矢を射つ。外れると鉄の矢が1本落ちる。

ちびタンク

食　掛　最

HP: 28	EXP: 52	攻: ↘↘
速度: 倍1	範囲: C3	防: ●
道具: 銀の矢		

特徴　倍速で移動しながら、前方に銀の矢を射つ。貫通して飛ぶため距離は無限。

オヤジ戦車

こ　フ　猿　掛　最

HP: 36	EXP: 65	攻: ↘↘
速度: 鈍	範囲: D	防: ●●
道具: ―		

特徴　鈍足だが、前方に距離無限の大砲を撃つ。当たった場所と周囲1マスに20ダメージ。三日月刀や地雷ナバリの盾が有効。

ガンコ戦車

魔　猿　死　食　掛　最

HP: 40	EXP: 300	攻: ↘↘
速度: 等	範囲: D	防: ●●
道具: ●		

特徴　前方に距離無限の大砲を撃つ。当たった場所と周囲1マスに30ダメージ。三日月刀や地雷ナバリの盾が有効。

イッテツ戦車

魔　死　食　掛　最

HP: 50	EXP: 1800	攻: ↘↘↘
速度: 倍2	範囲: D	防: ●●●
道具: ―		

特徴　倍速で、前方に距離無限の大砲を2回撃つ。当たった場所と周囲1マスに40ダメージ。三日月刀や地雷ナバリの盾が有効。

ヘンクツ戦車

死

HP: 80	EXP: 3500	攻: ↘↘↘
速度: 倍2	範囲: D	防: ●●●●●
道具: ―		

特徴　倍速で、前方に距離無限の大砲を2回撃つ。当たった場所と周囲1マスに50ダメージ。三日月刀や地雷ナバリの盾が有効。

ぼうれい武者系

霊

鬼面武者系を倒すと出現し、ほかのモンスターに乗り移ってレベルをひとつ上げる。薬草か弟切草、成仏の鎌が有効だ。

ぼうれい武者

HP: 3	EXP: 4	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ◉
道具: —		

特徴 モンスターに乗り移り、レベルアップさせる。攻撃を受けるとたまにワープする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌が有効。

ぼうれいはんにゃ

HP: 5	EXP: 10	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ◉
道具: —		

特徴 モンスターに乗り移り、レベルアップさせる。攻撃を受けるとたまにワープする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌が有効。

将軍ゾンビ

HP: 7	EXP: 25	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ◉
道具: —		

特徴 モンスターに乗り移り、レベルアップさせる。攻撃を受けるとたまにワープする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌が有効。

大将軍ゾンビ

HP: 10	EXP: 300	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ◉◉
道具: —		

特徴 モンスターに乗り移り、レベルアップさせる。攻撃を受けるとたまにワープする。道具は薬草や弟切草、剣は成仏の鎌が有効。

マムル系

通常攻撃しかしてこないうえ、レベルが低いうちは攻撃力も低め。だが、レベルが3、4になると急激に強くなり、手強い相手へと変貌する。

マムル

宿 こ フ 食 掛 最

HP: 5	EXP: 2	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ◉
道具: —		

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

あなぐらマムル

宿 食 最

HP: 5	EXP: 3	攻: ↘
速度: 等	範囲: A1	防: ◉
道具: —		

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

洞窟マムル

魔 死 最

HP: 5	EXP: 800	攻: ↘↘↘
速度: 等	範囲: A1	防: ◉◉◉◉◉
道具: —		

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。ただし、攻撃力と防御力が飛躍的に上がっている。

ギタンマムル

魔 死 最

HP: 6	EXP: 2000	攻: ↘↘↘↘
速度: 倍2	範囲: A1	防: ◉◉◉◉◉
道具: 2000ギタン		

特徴 通常攻撃しかしてこないが、倍速で移動し、2回攻撃を行う。全モンスター中最大の防御力を持つ。

豆山賊系

序盤のモンスターの中では、そこそこ攻撃力が高め。シレンのレベルが低いうちは、1匹ずつを相手にしたほうが無難だ。

豆山賊

宿 こ フ 食

HP: 5 | EXP: 3 | 攻: 🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡
道具: —

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

山賊

食

HP: 12 | EXP: 15 | 攻: 🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡
道具: —

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

山賊親分

食

HP: 40 | EXP: 180 | 攻: 🗡🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡🛡
道具: —

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

山賊大親分

食

HP: 60 | EXP: 650 | 攻: 🗡🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡🛡
道具: —

特徴 攻撃は通常攻撃のみ。

まわるポリゴン系

吸

洞窟の部屋では正面に回りこんで、満腹度を下げる特殊攻撃をしてくる。回り込む隙間のない通路だと戦いやすい。

まわるポリゴン

食 最

HP: 25 | EXP: 15 | 攻: 🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡
道具: —

特徴 部屋内では正面にワープし、隣接すると、満腹度を10下げる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

おどるポリゴン

こ フ 掛 最

HP: 60 | EXP: 300 | 攻: 🗡🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡🛡
道具: —

特徴 部屋内では正面にワープし、隣接すると、満腹度を30下げる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

うたうポリゴン

魔 催 食 掛 最

HP: 80 | EXP: 1000 | 攻: 🗡🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡🛡
道具: —

特徴 部屋内では正面にワープし、隣接すると、最大満腹度を10下げる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

らんぶポリゴン

食 掛

HP: 100 | EXP: 2700 | 攻: 🗡🗡🗡
速度: 等 | 範囲: A1 | 防: 🛡🛡🛡
道具: —

特徴 部屋内では正面にワープし、隣接すると、最大満腹度を10下げる。ドレインよけの腕輪やドレインバスターが有効。

ミドロ系

錆

剣や盾をサビさせる特殊攻撃をしてくる。金や皮製の装備かメッキの巻物を読むといい。どれもない場合は外して素手で戦おう。

ミドロ

フ　掛

HP: 10	EXP: 4	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　隣接すると、装備中の剣か盾の強化値を−1する。

ゲドロ

こ　フ　死　食　掛　最

HP: 40	EXP: 40	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　隣接すると、装備中の剣か盾の強化値を−2する。攻撃すると分裂することがある。

オドロ

魔　儀　死　食　掛　最

HP: 70	EXP: 200	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　隣接すると、装備中の剣か盾のメッキをはがし、そのあと強化値を−1するか、印をはがす。攻撃すると分裂することがある。

チドロ

儀　死

HP: 100	EXP: 600	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　隣接すると、装備中の剣か盾のメッキをはがし、そのあと強化値を−3するか、印をはがす。攻撃すると分裂することがある。

ヤミウッチー系

部屋にいると、シレンの手前の位置で待ち伏せて、不意打ち攻撃しようとする。通路で待ち伏せるか、離れて攻撃するといい。

ヤミウッチー

食　最

HP: 6	EXP: 7	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　1マス手前で止まって近寄るのを待ち、先制攻撃をねらう。ただし、通路はカド以外のところでは普通に近づいてくる。

フイウッチー

こ

HP: 20	EXP: 30	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　1マス手前で止まって近寄るのを待ち、先制攻撃をねらう。ただし、通路はカド以外のところでは普通に近づいてくる。

カゲウッチー

魔　死　最

HP: 40	EXP: 300	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　1マス手前で止まって近寄るのを待ち、先制攻撃をねらう。ただし、通路はカド以外のところでは普通に近づいてくる。

ミダレウッチー

魔　死　食　掛　最

HP: 60	EXP: 800	攻:
速度: 等	範囲: A1	防:
道具: —		

特徴　1マス手前で止まって近寄るのを待ち、先制攻撃をねらう。ただし、通路はカド以外のところでは普通に近づいてくる。

やみふくろう系

洞窟の部屋を暗闇にする能力を持つ。ほかのモンスターの不意打ちを回避するため、あかりの巻物を読んで明るくしよう。

やみふくろう

フ　食　掛　最

HP：4	EXP：10	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：―		

特徴　いる部屋を暗くし、その場から動かない。暗いときは部屋でも1マス先しか見えない。

ようまふくろう

こ　食　掛　最

HP：7	EXP：10	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：―		

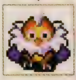
特徴　いる部屋を暗くし、その場から動かない。暗いときは部屋でも1マス先しか見えない。

あんこくふくろう

魔　食　掛　最

HP：10	EXP：200	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●
道具：―		

特徴　いる部屋を暗くし、その場から動かない。暗いときは部屋でも1マス先しか見えない。



こんとんふくろう

魔　食　掛　最

HP：15	EXP：650	攻：↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●
道具：―		

特徴　いる部屋を暗くし、その場から動かない。暗いときは部屋でも1マス先しか見えない。

妖怪にぎり見習い系

シレンの道具やシレンそのものをおにぎりに変化させる。おにぎりをぶつけるとダメージを与えて倒すことができる。

妖怪にぎり見習い

掛　最

HP：7	EXP：4	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●
道具：―		

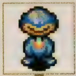
特徴　攻撃は通常攻撃のみ（見習いのためおにぎりがにぎれない）。

妖怪にぎり変化

こ　食　最

HP：23	EXP：12	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●
道具：おにぎり		

特徴　隣接すると、持っている道具の中のどれかひとつ（装備品以外）を大きいおにぎりに変化させる。



妖怪にぎり親方

魔　催　死　食　掛　最

HP：38	EXP：200	攻：↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：大きいおにぎり		

特徴　隣接すると、シレンをおにぎり状態にする。

妖怪にぎり元締

死　食　掛　最

HP：70	EXP：1500	攻：↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●
道具：巨大なおにぎり		

特徴　隣接すると、道具（壺を優先的にねらう）を大きいおにぎりにするか、シレンをおにぎり状態にする。

ンドゥバ系

道具に化けており、その道具を装備したり使おうとすると正体を現す。識別の巻物を使うかフロアを移動すると識別される。

ンドゥバ

こ　儀　食　掛　最

HP：30	EXP：20	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　道具に擬態する。擬態した道具は拾え、その道具を使用すると、姿を現す。姿を現さないかぎり攻撃はできない。

ンドゥルー

こ　儀　食　掛　最

HP：35	EXP：60	攻：↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　道具に擬態する。擬態した道具は拾え、その道具を使用すると、姿を現す。姿を現さないかぎり攻撃はできない。

ンバマ

魔　儀　死　食　掛　最

HP：40	EXP：250	攻：↘↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　道具に擬態する。擬態した道具は拾え、その道具を使用すると、姿を現す。姿を現さないかぎり攻撃はできない。

ンバルーン

魔　死　食　掛　最

HP：50	EXP：600	攻：↘↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●
道具：—		

特徴　道具に擬態する。擬態した道具は拾え、その道具を使用すると、姿を現す。姿を現さないかぎり攻撃はできない。

魔蝕虫

出現場所　こばみ谷の30Fに出現

HP：500	EXP：7777	攻：↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●
道具：—		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ブフーの杖とブフーの包丁の効果は受けない。

魔蝕ソルジャー

出現場所　魔蝕虫の道で10Fごとに出現

HP：500	EXP：9999	攻：↘↘↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●
道具：背中の壺		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ブフーの杖とブフーの包丁の効果は受けない。ジェノサイドの効果を受けるのはそのフロア限定。無理に倒さなくてもいい。

魔蝕クイーン

出現場所　魔蝕虫の道の99Fに出現

HP：900	EXP：15555	攻：↘↘↘↘↘
速度：等	範囲：A1	防：●●●
道具：剛剣マンジカブラ		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ブフーの杖とブフーの包丁の効果は受けない。

キグニ王

出現場所　儀式の洞窟の30Fに出現

HP：350	EXP：5000	攻：↘↘↘↘↘
速度：倍1	範囲：A1	防：●●●
道具：—		

特徴　攻撃は通常攻撃のみ。ブフーの杖とブフーの包丁の効果は受けない。キグニ王と同じ部屋にいるキグニ族はキグニ状態にならず通常の状態になる。

攻撃してくる特殊なキャラクター

このキャラクターたちは、お店で商品を持って、お金を払わずにお店を出ようとすると、シレンに攻撃を加えてくる。かなり強いので、安易に盗むと、あっという間に宿場へ戻される。

番犬

HP：78
攻撃力：🗡🗡🗡🗡
防御力：🛡🛡

倍速で移動し、1ターンに2回攻撃する。ジェノサイドの巻物の効果はそのフロアのみ。せいいきの巻物の効果は無視される。

店主

HP：250
攻撃力：🗡🗡🗡🗡🗡
防御力：🛡🛡🛡

倍速で移動し、1ターンに2回攻撃する。ジェノサイドの巻物の効果はそのフロアのみ。せいいきの巻物の効果は無視される。

盗賊番

HP：250
攻撃力：🗡🗡🗡🗡🗡
防御力：🛡🛡🛡

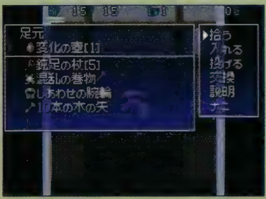
ジェノサイドの巻物の効果はそのフロアのみ。せいいきの巻物の効果は無視される。

コラム

変化の壺に関するテクニック

変化の壺に関するテクニックひとつ目は、まず壺に入れる道具を多めに用意し、山頂の町の店にある変化の壺に道具を入れる。中を確認し、目当ての道具が入っていなければ売却し、ギタンを払って店を出る。ダンジョンへ行って戻ると商品が再設定されるので、再び変化の壺に道具を入れ、これを目当ての道具が出てくるまで繰り返す。ふたつめは、倉庫に変化の壺と矢を置き、外に出て倉庫データを記録。中に入って矢を変化の壺で変化させ、目当ての道具に変化しなかったらリセット。これも目当ての道具が出るまで繰り返せる。

←変化の壺[0]は450～600ギタンなので、まず儲かるはず。



←合成の壺やしあわせの腕輪などに変化すればラッキーだ。

コラム

元となったSFC版風来のシレンとのおもな相違点

❶グラフィックが追加されている

シレンの動き、たとえば妖刀かまいたちなどを振ったときのアクションは前作と大きく異なっている。これはSFC版では32×32ドットの制限の中でしか描けなかったのが、DS版でその制限がなくなったため。また、SFC版ではシレンやモンスターたちのポーズ、たとえば寝ても停止するだけだったのが、DS版ではきちんとそのポーズをとる。ほかにも一見同じように見える爆発のグラフィックなどもこだわりで描き直されたり、色々と手を加えられている。

⬅やはり寝ているときは寝るポーズをしてくれたほうがわかりやすい。

❷イベントが変化している

新規ダンジョンのイベントはもちろんDS版のみだが、SFC版にあったイベントで変わっているものもある。たとえばバンジージャンプはSFC版では兄弟で経営していたが、DS版ではブタフータひとりで経営し、分岐でもボリュームアップしている。わがまま親子のイベントは、SFC版では渡した道具が高価なほど怒り出し、困ったときの巻物しかもらえなかったのが、今回は貴重な道具ももらえる形に調整。ほかにも、イベンは変わらず、セリフが変化している場合がある。

⬅わがまま親子はお礼に良い道具がもらえるように変わっている。

❸モンスターが増えている

SFC版にはなかったモンスターのレベル4は当然すべて新規となっているが、系統として丸ごと新しく追加されているモンスターもいる。それが、右にあるパルテノス系、タイガーウッホ系、ヤミウッチー系、チンタラ系、ばくだんウニ系、ヒーポフ系、カラカラペンペン系の7種類だ。このうちヒーポフ系とカラカラペンペン系は、シレンシリーズの中でも初登場。チンタラ系やタイガーウッホ系などは、シリーズをプレイしたことがある人は見覚えがあるだろうが、SFC版のときはまだ存在していなかった。生物を投げるタイガーウッホは、SFC版のゲーム中にこのモンスターが投入されたところを見たいという開発者の意図により採用された。また、パルテノス系はSFC版のときに案は出されていたが、その際は採用が見送られ、今回のDS版で投入されている。

風来のシレンDS

開発スタッフ座談会

『風来のシレンDS』の制作に関わった6名の開発スタッフが集結。本誌だけの独占情報を含め、とっておきの話がいろいろと飛び出しているので、一通りプレイを終えたユーザーはぜひチェックしてみよう!

DS版制作の始まり

――まず最初に今回のDS版の企画が立ち上がったときのお話を伺えますでしょうか。また、DS版ということで何か意識されましたか?

長畑　DS版で不思議のダンジョンを作るという話が社内であり、テーマを何にしようかと考え、そのときにあがったのがSFC版のものでした。

冨江　GB版のをという話も出ましたが、絵を作り直さなければならないということで。それで作業が楽だと思われるSFC版と64版が残り、最終的にSFC版にしようという話になりました。

長畑　でも最初だけでしたね。グラフィックとかは確かに使うんですが、昔のゲームということで、どうしても手直ししなければならないところが多く、結果的には1から作ったのと変わらなかったです。タッチペンや2画面ということは考えましたが、どちらかというとSFCとのハードの違いという点でいろいろ考えることが多かったです。例えばSFCにあるオートセーブの機能はDSでは厳しかったり……そういった意味で総合的に見直しました。

山本　昔はやはり出せる色の量が少なかったんですね。グラフィックもSFCでは32ドット×32ドットの中に収めなければならず、アクションをしてもそこからはみ出すことができなかったんです。でも今回のDS版はその制限がないので、かなり変わっていると思います。もちろん10年以上も前のゲーム

なので、技術的な部分でも向上していますが……。

梅谷　キャラクターの動きのグラフィックもすべて作り直しましたし、エフェクトも変わっています。

山本　睡眠ポーズも固まったままでしたが、グラフィックを追加してちゃんと寝るようになりました。

梅谷　あえてSFC版のもので残そうとしたのは、村人を倒せる、というところですね(笑)。最初は全部倒せるのはやめましょう、という話も出たんです。でも、最終的には倒せないとダメだよね、という話になって残すことにしました。

――例えば仲間などに会いやすくなったなど、バランスで変更されている部分はあるのでしょうか。

山本　今回、プログラムはすべて作り直していますので同じ1/10で出会うとしていても、プログラムが違うと人間の感覚として違うように感じるところもあるかもしれません。また、ダンジョンの99Fまで簡単に行ってしまうような人なら、初めてのときは違うように感じるかもしれません。かといって、昔のものとまったく同じというのも……。例えばダンジョンの最初で「深い壺」と出てこられても……初めてプレイした人には不親切ですし(笑)。

石神　毒と矢のコンボはダメだろうとか(笑)。

長畑　ああ、大根と矢、確かにあれはキツイ(笑)。もちろん基本的には同じようにしているんですが、難易度としては少し調整しています。だから、中には簡単に感じる人もいるかもしれませんね。

石神宏紀

DS版ではディレクターを担当。とくにWiFiなどの通信面では、中心になって動かれていた。

「WiFiに関しては、思ったより準備の段階が大変でした。でも、実際動いてみると、意外にスムーズに動いていきましたね」

長畑成一郎

企画を担当し、全体監修している。SFC版はもちろん不思議のダンジョンシリーズすべてに関わっている。

「不思議のダンジョンの根底にあるのは「緊張感」と「思考」です。それが濃く出るのか薄く出るのか……の違いだと思います。」

梅谷博愛

企画、ダンジョンバランスなどを担当。SFC版ではまだ一ユーザーだったが、今回はメインの企画者。

「データを見たら、ケチはお竜より弱かったんですよ。いや、刀を使っているのにお竜の素手より弱いってどうかなと思いまして(笑)」

シレンシリーズの難しさ

――不思議のダンジョンの中でも、このシレンシリーズは難しいという人がいますが……。

長畑　不思議のダンジョンの根底にあるのは「緊張感」と「思考」です。組み合わさったタイトルによって、またゲームのハードによって、それが濃く出るのか薄く出るのか……の違いだと思います。

山本　シレンは「倒れる」か「クリアする」しかないんです。途中で戻ってこられる、トルネコでいうところの「リレミト」がないんですよ。それに、SFC版では壁をたたいて通路を出さないと先に進めなかったり……要するに、難しいというよりは意地が悪かったんだと思います(笑)。その点が難しいといわれているんじゃないでしょうか。

冨江　SFC版のシレンのときはくり返しプレイしてもらう、というのが大前提だったわけです。何度もプレイしていくうち、シナリオも少しずつ進み、また少しずつですが状況が有利になっていく。それがプレイしていく中でわかるわけです。SFC版でプレイした人は一度プレイをしているので、今回、合成の壺のイベントなどは変えていないんですが、もしかしたら簡単になった、と感じるかもしれませんね。

山本　あとSFC版をプレイした人なら、だいたいモンスターの特徴もわかっているから、そこで簡単に感じることもあるかもしれません。

――ほかの不思議のダンジョンだと、制作にあたったそのタイトルに関する制約があるようですが……。

長畑　シレンはここにいるメンバーがOKといったらOKになってしまうんですが、ほかのタイトルはそのタイトルの世界観を壊してはいけないので、その点で試行錯誤します。そういった意味でシレンは本来の持ち味をストレートに出せるのでいいですよね。でも、ほかのタイトルは、そのタイトルの良いところを吸収して、新たな不思議のダンジョンが生まれるので、それはそれで作っていて楽しいです。

キャラクターやシナリオについて

――今回、仲間の追従が違うようなのですが……。

長畑　SFC版は階段のある部屋じゃないとはぐれてしまう形だったんですが、今回は同じフロアにいたらついてくるという形になっています。

石神　今回は落し穴でも大丈夫になっています。スララやナオキは落し穴に落ちるとはぐれてしまいますけど……。あとスララは回復もできますね。

冨江　スララは厳しいかなと思って提案しました。そういえば、仲間を連れてエンディングを迎えると、ちゃんとエンディングに仲間を連れて歩くんですが、一緒にエンディングを迎えるのは大変なんですよね。成長もしないし、大抵が途中で倒れてしまうから。

山本　それに、SFC版ではモンスターはシレンしかねらわなかったのが、DS版ではお竜とか仲間をねらうようになっていますし。今回は最強ペケジが以前より強くなっていますけどね。

長畑　そうすると、やっぱりケチを連れて行くのが

難しいのかな……。

梅谷　でも、今回ケチはお竜より強くしましたよ。SFC版のときはデータを見たら、ケチはお竜より弱かったんですよ。いや、刀を使っているのにお竜の素手より弱いってどうかなと思いまして（笑）。

――シナリオもSFC版と比べて変わっていますよね。たとえばわがままな親子とか……。

田中　あれは変えたいなというのがありました。上から何番目の道具がほしいといわれて、あげたらSFC版のときは「困った時の巻物」をくれるという……（笑）。ですので、DS版ではもっと良い道具がもらえるように変更しています。

冨江　SFC版でペケジが完全に仲間にならないというのがありましたね。無視し続けていると二度と出てこなくなるという……。でもそうするとバンジージャンプができないんですよ（笑）。そういったところで変更したところはありました。

山本　あと村人を混乱させたり、怒らせたり、何かをするとイベントが始まるとか……そういうのは外していますね。昔はチェックが甘くていろいろなことができたのですが、今の時点でどうかと思うようなことは外すようにしています。町とダンジョンに区別がないため、とくにSFC版では村人にドラゴン草を投げるなど、本当にいろいろなことができてしまうんです。そこが良いという人もいるので、その部分を丸ごとなくしてしまうわけにもいかないのですが……。でも、バグを利用するような攻略法は使えないようにしたいというのがありましたので。

――イベントの制作でほかに何か印象に残っていることはありますか？

田中　バンジージャンプが苦労しました。マップが幅1マスで横移動しかできない特殊なマップなので、ほかのマップと同じやり方では通用しないところもあったりしまして……。

山本　あそこはタテスクロールしないでほしいっていっていたのに……ホントに困りました（笑）。

田中　バンジージャンプのところはタテスクロールという以外でも、イベントとしても派手ということもあって、タイミングを取ったり、制限の中でまとめるのがとても大変でした。そういえば一度テストしていたときに、違うものが入っていたらしく、ペケジが落ちていくところに違う画面が表示されてしまって……あれはおもしろかったです（笑）。

石神　モンスター増やすと配置できなくて困るっていうのもありましたね。

山本　ああ……そういった意味ではバンジージャンプと、キグニ王を倒すところは大変でした。プログラムのスタイルが昔と違うんですね。最近の不思議のダンジョンは1本のストーリーがあって、途中にイベントが挟まれていくというのと、それとは別にダンジョンを冒険していくという2つプログラムが個別に用意され、それぞれ適したように作られています。でも、SFC版の場合は、すべてがダンジョンのプログラムで動かさなければならないんですよ。例えばキグニ王を倒して村人たちがたくさん出てくるところとかは、2人以上出て来ないとか（笑）。

冨江慎一郎

DS版では追加シナリオを担当。シレンシリーズでは、監督、脚本、絵コンテも担当している。

「今回、合成の壷のイベントなどは変えていないんですが、もしかしたら簡単になった、と感じるかもしれませんね」

田中絵美子

演出と一部シナリオを担当。SFC版のときのシナリオを見て、いろいろと手を加えられている。

「バンジージャンプは苦労しました。ほかのマップと同じやり方では通用しないところもあったりしまして……」

山本雅康

ダンジョンのプログラムを担当。SFC版よりも良いものをと細かい部分で微調整もされている。

「バンジージャンプと、キグニ王を倒すところは大変でした。プログラムのスタイルが昔と違うんですね」

ダンジョンについて

――エンディング後に行けるダンジョンもたくさんありますが……。

長畑　ワナのダンジョンに関しては、いつも本当はもっとおもしろくなるはずなのに……と、思っているのですがどうも……。その私の中にある思いを、今回のシレンに入れ込みました。

冨江　ワナを持ち運びできるようにしたら面白くなるとか、いつも夢だけはふくらむんですが、やってみると意外にたいしたことなくて(笑)。

長畑　そうそう、もっとおもしろくなるはずだ、みたいな思いはあるのに、やってみるとまだ満足できないなあ、ってなってしまって(笑)。

冨江　64以降は長畑さんの執念ですよ(笑)。

――今回DS版用にダンジョンが追加され、それぞれボスが設置されていますよね。

長畑　そうですね。SFC版のときに冨江さんのシナリオで入れられなかったものがあって、それを入れようということで……。

冨江　もとは魔蝕虫の巣だったんですが、あれだけ大きなものを同じ画面内にたくさん出すことはできないので、結局、巣じゃなくなってしまって(笑)。

梅谷　だから10Fごとに出して、出番を作ってあげています。本当は魔蝕虫の子がたくさん出るっていうのも、アイディアとして出たんですけどね。

風来救助などの交流システム

――WiFiの機能で苦労された部分はありますか？

石神　まず最初は任天堂さんにサーバーを立ててもいいですか、というお伺いを立てるところから始まりまして。ですからWiFiに関しては、思ったより準備の段階が大変でした。でも、実際動いてみると、意外にスムーズに動いていきましたね。これは携帯版シレンのノウハウがあったからだと思います。

――この風来救助には回数の制限がありますよね。

梅谷　風来救助は助けてもらう側は3回ですが、助けてあげる側はダンジョンによって回数が違うんです。ダンジョンの難易度にあわせて変更しているんですが道具の持ち込みができるところは少なくし、持ち込めないフェイの最終問題などは多くしています。

――救助しに行った側が途中で倒れると、持っていた道具が全部なくなりますよね。

長畑　はい、なくなります(笑)。それは、手伝ってもらったところや、テストプレイヤーからも話がありましたね。でも、道具がなくならない形にしないと、繰り返して道具を増やせてしまうので……。

山本　あと、その倒れた人が進んだマップ、道具の配置などまったく同じ状態のところを救助しに行くわけですよね。そういう意味では、もし救助に行くまでに倒れてしまったら、救助を求めた人より救助しようとして倒れた人の方が、風来人としてのレベルは低かったということになるかと(笑)。

長畑　でも、助けた場合のごほうびシステムを入れています。WiFiを通してたくさんの人から助けてもらえる可能性があるのですが、その中で一番に助けた人には、助けられた人が道具を渡してあげることもできますので、たくさん交流してほしいですね。

――最後に読者の方にメッセージをお願い致します。

山本　……今回、変わっているところも多いので、いろいろ試してもらえればと思います。

田中　ぜひバンジージャンプを飛んでください。その一言に尽きます(笑)。

冨江　シリーズでいえば、人生諦めないでほしいです(笑)。諦めないで続けていれば、きっと良いこともあると思いますので。

梅谷　今回、DS版で大きく変えたところなど、見て頂きたいところはたくさんありますので、ぜひ楽しんでください。

石神　みんな簡単にしたと言いましたが、僕はそう思っていません。ぜひ確かめてみてください。

長畑　一見変わらないように感じるかもしれませんが、プレイしてみるといろいろと違うと思いますし、SFC版をプレイした方も新鮮な気持ちでプレイできると思いますので、いろいろ楽しんで下さい。

Information
ゲームズアリーナ

書籍

風来のシレンDS 公式ガイドブック

判型：A5　定価：1,365円（税込）

好評発売中

テーブルマウンテンとフェイの問題50問を完全攻略。
イラストを入れた見やすいモンスターデータはもちろん、
中村光一インタビューなど内容は充実！

風来のシレンノベル 黄金郷 アムテカに舞う花

判型：新書
定価：998円（税込）

風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！ 公式ガイドブック

判型：A5
定価：1,260円（税込）

風来のシレン2 鬼襲来！シレン城！ 公式パーフェクトガイド

判型：A5
定価：1,365円（税込）

プレゼントキャンペーン

風来のシレン関連書籍を集めて帯に付いている応募券を「風来のシレンDS　公式パーフェクトガイド」付属のアンケートハガキに貼ってお送りください。抽選で風来のシレンDSオリジナルグッズをプレゼントいたします。

対象商品は「風来のシレンDS　公式ガイドブック」「風来のシレンDS　公式パーフェクトガイド」「風来のシレンノベル　黄金郷アムテカに舞う花」の3冊です。集めた応募券の数によって、応募できる対象商品が変わります。

応募の締め切りは2007年4月30日（消印有効）です。

当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

- **3枚揃っている方**…A、B、Cからご希望の商品をお選びいただけます。
- **2枚揃っている方**…B、Cからご希望の商品をお選びいただけます。
- **1枚の方**…Cのみのご応募となります。

A 風来のシレンDSオリジナル ニンテンドーDSライト用ケース
……10名様 ※色の選択はできません

B あきまん先生サイン入り 風来のシレンDSポスター
……10名様

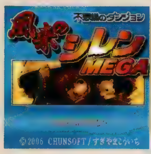
C 風来のシレンDSオリジナル 図書カード（500円相当）
……50名様

携帯電話でもシレンが遊べるぞ！

i風来のシレン　i-modeケータイ

風来のシレンMEGA

配信中
対応端末：FOMA903iシリーズ以降
料金：個別課金525円



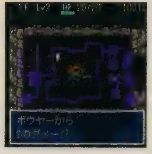
キャラサイズやダンジョンが拡大、さらにMAP表示機能も新搭載

風来のシレンMEGAでは、キャラクターサイズが大きくなり、携帯とは思えない迫力のあるシレンやモンスター達が滑らかに動くのだ。さらにダンジョンでの１フロアの広さも、より広大になり、通路の長さや部屋の数も増えているので、やり応え充分です。

i風来のシレンへのアクセス方法は･･･
iMenu➡メニュー/検索➡ゲーム
➡ロールプレイング➡シレン不思議のダンジョン

※詳しくはシレン不思議のダンジョンでご確認ください

ずっと遊べる個別課金！ ＋新アイテムの登場や、装備時のグラフィックも一新！



風来のシレンMEGAは個別課金による落としきりだから、ダウンロードしたらずっと遊べます！※
さらにアイテムは腕輪合成の巻物を初め、魅力的な新アイテムが登場！ 他にも全ての剣や盾のグラフィックの一新により、装備時のグラフィックが、より鮮明になりました。

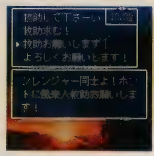
◆ボスキャラが登場！
ケータイシリーズ初、各ダンジョンには強敵となる巨大ボスキャラが待ち構えているぞ！

風来のシレンGOLD

配信中
対応端末：FOMA900iシリーズ以降
料金：月額315円

ギタンを集めて店で買い物！

風来のシレンGOLDでは、ダンジョン内に落ちているお金"ギタン"を拾い集めたり、途中で拾ったアイテムを売却してお金を増やし、ダンジョン内に突如出現する店でアイテムを買うことができるぞ！



風来救助隊で助け合おう！

"風来救助隊"はダンジョン内で倒れても、全国の風来人たちに助けを求めることで、復活することができたり、助けてくれたお礼にアイテムやお礼メッセージのやり取りを行うことができるのだ。

風来のシレン1&2　Yahoo!ケータイ

風来のシレン2

配信中
対応端末：SoftBank 3G（メガアプリ対応）
料金：従量課金525円

ソフトバンクS!アプリに「風来のシレン2」が見参！！　"印"の登場により、バリエーション豊かなアイテム合成が可能！　新モンスターや新アイテムの追加により、さらに奥が深いゲーム性。キャラクターの解説やイラストが見れる"キャラクター図鑑"も搭載！

風来のシレン1&2へのアクセス方法は･･･
メニューリスト➡ケータイゲーム➡ロールプレイング➡風来のシレン1&2

風来のシレンEZ　AUケータイ

風来のシレンEZ

配信中
対応端末：CDMA 1X WIN
料金：1ダウンロード525円

オリジナルの持つ世界観や面白さをそのままに、au端末向けに最適化した不思議のダンジョンシリーズのEZアプリゲーム。難易度の異なる3つのダンジョンを選ぶことができるので、初心者から上級者まで幅広く楽しめます。

風来のシレンEZへのアクセス方法は･･･
トップメニュー➡カテゴリで探す➡ゲーム
➡ロールプレイング➡風来のシレンEZ

©1995/2006 CHUNSOFT/すぎやまこういち
記載されている社名、製品名、サービス名は、各社の商標または登録商標です。

セガダイレクト

株式会社セガが運営しているインターネットショップ「セガダイレクト」。ここで、チュンソフトのゲームや、攻略本、オリジナルグッズが手に入る、チュンソフト公式オンラインショップ「ちゅん。」が24時間受付中！

セガダイレクトでのみ発売される「風来のシレンDS・DXパック」は「風来のシレンDS」ゲームソフトと、ワナをデザインしたトートバッグのセットが好評発売中。（※セットはなくなり次第終了させて頂きます。ご了承ください。）

また、風来のシレンに登場するキャラクターやモンスターがソフビになった「風来のシレン～ミニコレクション～」の第2弾も、セガダイレクトでしか買えないシークレットカラー入りだぞ！

アクセス方法はこちら

- **セガダイレクト**
  http://segadirect.jp/Default.aspx
- **チュンソフト公式オンラインショップ「ちゅん。」**
  http://segadirect.jp/Catalog/CustomPages/CustomDetail3.aspx?File=chun.html

アミーゴ・アミーガ

チュンソフト初のMMORPG！

『アミーゴ・アミーガ』は、すべての物に命が宿っている不思議な大陸ティエラを舞台に、プレイヤーキャラクター達が『アミーゴ』と呼ばれるたくさんのかわいい友達と一緒に泣いたり笑ったり楽しく生活しながら冒険をすることのできるMMORPGです。

- **ジャンル：**MMORPG
- **公式ページURL：**http://amigo-amiga.jp
- **サービス日程：**2007年1月オープンサービス開始
- **開発・監修：**株式会社チュンソフト、株式会社ゲームズアリーナ

©CHUNSOFT / DWANGO / Games Arena

スパイク

NINTENDO DS

【企画協力】NHKプロモーション　株式会社ジェイティービー能力開発

Spike

意外と知らない―
日本のことを楽しく学べる

ご当地検定DS

あなたの日本人度が試される

問題数	5035!!
名所・名産の写真	548!!
方言ボイス	940!!

発売日：好評発売中
価格：3,990円メーカー希望小売価格（税抜価格3,800円）

全シレンジャー必携!!

シレンの基本を
「DANDOH!!」「武心BUSHIN」の
万乗大智先生が激筆!!

この表紙が目印!!

スペシャル2大ふろくつき!!

全モンスター図鑑特大ポスター
特製キャラクターシール

『週刊少年サンデー』で大人気の
万乗大智先生のまんがで、楽しみながら
シレンの基本をおぼえよう!!
冒険に役立つ攻略情報は、コンパクト&シンプルに
まとめてあるから、スッキリと読みやすい!!
伝説の風来人を目ざすキミをみちびく超ガイド、発売中!!

小学館　ワンダーライフスペシャル
不思議のダンジョン　風来のシレンDS　風来人虎ノ巻
定価1,000円（本体952円+税）
ISBN978-4-09-106341-0

本屋さんにない場合は注文してね!
また、インターネットでも買えるよ!!
http://www.s-book.com

索引

あ行

アークドラゴン	P.294
アークドラゴンの肉	P.255
アイアントド	P.296
アイアントドの肉	P.255
アイアンヘッド	P.281
アイアンヘッドの肉	P.255
あかりの巻物	P.248
アストラルデビル	P.282
アストラルデビルの肉	P.255
あなぐらマムル	P.302
あなぐらマムルの肉	P.255
アナコーン	P.298
アナコーンの肉	P.255
アビスドラゴン	P.294
アビスドラゴンの肉	P.255
アホくさい壺	P.253
あんこくふくろう	P.305
あんこくふくろうの肉	P.255
胃縮小の種	P.246
胃拡張の種	P.246
痛み分けの杖	P.251
一時しのぎの杖	P.251
イッテツ戦車	P.301
イッテツ戦車の肉	P.255
一方通行のワナ	P.047
犬からのプレゼント	P.084
命の草	P.246
いやしウサギ	P.281
いやしウサギの肉	P.256
ヴェルギノス	P.299
ヴェルギノスの肉	P.256
うたうポリゴン	P.303
うたうポリゴンの肉	P.256
うっぷんばらしの壺	P.253
腕輪鑑定師カマヒゲ	P.085
ウルトラゲイズ	P.288
ウルトラゲイズの肉	P.256
エーテルデビル	P.282
エーテルデビルの肉	P.256
エレキロイド	P.285
エレキロイドの肉	P.256
遠投の腕輪	P.242
黄金都市	P.074
大型地雷のワナ	P.046
大きいおにぎり	P.245
おおチンタラ	P.293
おおチンタラの肉	P.256
大部屋の巻物	P.248
大物荒らし	P.298
大物荒らしの肉	P.256
弟切草	P.246
落し穴のワナ	P.044
おどるポリゴン	P.303
おどるポリゴンの肉	P.256
オドロ	P.304
オドロの肉	P.256
おにぎり	P.245
おにぎりじじい	P.085
おにぎりの巻物	P.248
おにぎりのワナ	P.047
おばけ大根	P.282
おばけ大根の肉	P.257
おはらいじじい	P.085
おはらいの巻物	P.248
オヤジ戦車	P.301
オヤジ戦車の肉	P.257

か行

ガイコツまおう	P.283
ガイコツまおうの肉	P.257
ガイコツまじん	P.283
ガイコツまじんの肉	P.257
ガイコツまてん	P.283
ガイコツまてんの肉	P.257
ガイコツまどう	P.283
ガイコツまどうの杖	P.251
ガイコツまどうの肉	P.257
会心の腕輪	P.242
階段のワナ	P.048
回転板のワナ	P.045
会投の腕輪	P.242
ガイバラ先生の新作	P.083
ガイバラの壺	P.253
回復の腕輪	P.242
回復の杖	P.251
火炎入道	P.283
火炎入道の肉	P.257
火炎入道2	P.283
火炎入道2の肉	P.257
火炎入道3	P.283
火炎入道3の肉	P.257
火炎入道4	P.283
火炎入道4の肉	P.257
火炎入道5	P.280
火炎入道5の肉	P.258
カエンポフ	P.300
カエンポフの肉	P.258
隠れぴーたん	P.299
隠れぴーたんの肉	P.258
カゲウッチー	P.304
カゲウッチーの肉	P.258
掛軸裏の洞窟	P.182
カゲぬいのワナ	P.046
かじ屋の娘の夢	P.080
火迅風魔刀	P.234
かすみ仙人の肉	P.258
かすみ仙人	P.286
加速の杖	P.251
カタナ	P.233
かなしばりの杖	P.251
ガマグッチ	P.284
ガマグッチの肉	P.258
ガマゴン	P.284
ガマゴンの肉	P.258
ガマドーン	P.284
ガマドーンの肉	P.258
ガマラ	P.284
ガマラの肉	P.258
カラカラペンペン	P.284
カラカラペンペンの肉	P.258
カラクロイド	P.285
カラクロイドの肉	P.259
カラス天狗	P.289
カラス天狗の肉	P.259
ガンコ戦車	P.301
ガンコ戦車の肉	P.259
消え去り草	P.246
ギガタウロス	P.292
ギガタウロスの肉	P.259
ギガヘッド	P.281
ギガヘッドの肉	P.259
奇岩谷	P.071
キグニ王	P.306
キグニキングの斧	P.234
キグニキングの盾	P.241
キグニ族	P.285
キグニ族の肉	P.259
キグニ族2	P.285
キグニ族2の肉	P.259
キグニ族3	P.285
キグニ族3の肉	P.259
キグニ族4	P.285
キグニ族4の肉	P.259
キグニ族5	P.280
キグニ族5の肉	P.259
キグニ族の種	P.246
儀式の洞窟	P.140
ギタンマムル	P.302
ギタンマムルの肉	P.260
木の矢	P.245
木の矢のワナ	P.047
鬼面武者	P.286
鬼面武者の肉	P.260
ギャザー	P.287
ギャザーの肉	P.260
吸引成虫	P.287
吸引成虫の肉	P.260
吸引虫	P.287
吸引虫の肉	P.260
吸引幼虫	P.287
吸引幼虫の肉	P.260
吸引老虫	P.287
吸引老虫の肉	P.260
吸毒の腕輪	P.242
吸夢の腕輪	P.242
吸乱の腕輪	P.242
強化の壺	P.253
狂戦士の腕輪	P.242
巨大なおにぎり	P.245
キラーギャザー	P.287
キラーギャザーの肉	P.260
きり仙人	P.286
きり仙人の肉	P.260
金の剣	P.229
金の剣改	P.229
金の盾	P.236
金の盾改	P.236
銀の矢	P.245
空腹スイッチのワナ	P.046
くさったおにぎり	P.245
くたくたハニー	P.288
くたくたハニーの肉	P.260
くちなしの巻物	P.248
くねくね草	P.246
くねくねハニー	P.288
くねくねハニーの肉	P.261
グレートチキン	P.292
グレートチキンの肉	P.261
クロスボウヤー	P.301
クロスボウヤーの肉	P.261

クロムアーマー	P.291
クロムアーマーの肉	P.261
渓谷の宿場	P.064
ゲイズ	P.288
ゲイズの盾	P.239
ゲイズの肉	P.261
警報スイッチのワナ	P.044
ゲドロ	P.304
ゲドロの肉	P.261
幻覚ガスのワナ	P.045
元帥アリ	P.301
元帥アリの肉	P.261
幸運の腕輪	P.242
剛剣マンジカブラ	P.233
合成の壺	P.253
ゴオオポフ	P.300
ゴオオポフの肉	P.261
ゴゴゴペンペン	P.284
ゴゴゴペンペンの肉	P.261
小僧天狗	P.289
小僧天狗の肉	P.261
コドモ戦車	P.301
コドモ戦車の肉	P.262
こばみ谷	P.086
困った時の巻物	P.249
ゴルディノス	P.299
ゴルディノスの肉	P.262
ころばぬ先の杖	P.252
転び石のワナ	P.043
こんとんふくろう	P.305
こんとんふくろうの肉	P.262
こん棒	P.229
こん棒改	P.229
混乱草	P.246
混乱の巻物	P.249
混乱よけの腕輪	P.243

さ行

サーベルゲータ	P.295
サーベルゲータの肉	P.262
酒場の店主	P.080
雑草	P.246
サビのワナ	P.043
サビよけの腕輪	P.243
斬空剣	P.232
山賊	P.303
山賊大親分	P.303
山賊大親分の肉	P.262
山賊親分	P.303
山賊親分の肉	P.262
山賊の肉	P.262
山頂の町	P.068
三番弟子の壺識別	P.085
しあわせ草	P.247
しあわせの腕輪	P.243
しあわせの杖	P.252
ジェノサイドの巻物	P.249
識別の腕輪	P.243
識別の壺	P.253
識別の巻物	P.249
地獄の使者	P.289
地獄の使者の肉	P.262
死者の谷底	P.152
死神	P.289
死神の肉	P.262
死の使い	P.289
死の使いの肉	P.262
自爆の巻物	P.249
弱化の壺	P.254
重装の盾	P.240
重装の盾改	P.240
シューベル	P.290
シューベルの肉	P.263
宿場への道	P.063
召喚スイッチのワナ	P.044
将軍	P.286
将軍ゾンビ	P.302
将軍ゾンビの肉	P.263
将軍の肉	P.263
商人の腕輪	P.243
成仏の鎌	P.230
正面戦士	P.290
正面戦士の肉	P.263
正面ファイター	P.290
正面フェイターの肉	P.263
正面マスター	P.290
正面マスターの肉	P.263
正面ロード	P.290
正面ロードの肉	P.263
ショーパン	P.290
ショーパンの肉	P.263
食神のほこら	P.164
地雷ナバリの盾	P.238
地雷ナバリの盾改	P.238
地雷のワナ	P.046
シロのヘイジ	P.080
しわしわハニー	P.288
しわしわハニーの肉	P.263
真空斬りの巻物	P.249
親切なおじいさん	P.085
吸い出しの巻物	P.249
睡眠ガスのワナ	P.045
睡眠草	P.247
スーパーゲイズ	P.288
スーパーゲイズの肉	P.263
スカイドラゴン	P.294
スカイドラゴンの肉	P.264
スチームロイド	P.285
スチームロイドの肉	P.264
スルードラゴン	P.294
スルードラゴンの肉	P.264
青銅甲の盾	P.238
青銅甲の盾改	P.239
背中の壺	P.254
セルアーマー	P.291
セルアーマーの肉	P.264
倉庫の壺	P.254
装備はずしのワナ	P.044
ソードゲータ	P.295
ソードゲータの肉	P.264
底ぬけの壺	P.254

た行

タイガーウッホ	P.291
タイガーウッホの肉	P.264
タイガーウホーン	P.291
タイガーウホーンの肉	P.264
タイガーウボッホ	P.291
タイガーウボッホの肉	P.264
ダイガーウホホ	P.291
タイガーウホホの肉	P.264
大将アリ	P.300
大将アリの肉	P.264
大将軍	P.286
大将軍ゾンビ	P.302
大将軍ゾンビの肉	P.265
大将軍の肉	P.265
隊長アリ	P.300
隊長アリの肉	P.265
だいふんかウニ	P.297
だいふんかウニの肉	P.265
タウロス	P.292
タウロスの肉	P.265
旅仲間・お竜	P.078
旅仲間・座頭ケチ	P.079
旅仲間・ペケジ	P.076
たれ流しの腕輪	P.243
チェインヘッド	P.281
チェインヘッドの肉	P.265
地下水脈の村	P.072
ちからの草	P.247
地球の裏側	P.075
チキン	P.292
チキンの肉	P.265
竹林の村	P.066
チタンアーマー	P.291
チタンアーマーの肉	P.265
チドロ	P.304
チドロの肉	P.265
地の恵みの巻物	P.249
ちびタンク	P.301
ちびタンクの肉	P.265
ちゅうチンタラ	P.293
ちゅうチンタラの肉	P.266
超回復の腕輪	P.243
超不幸の種	P.247
チンタラ	P.293
チンタラの肉	P.266
通過の腕輪	P.243
痛恨の腕輪	P.243
使い捨ての剣	P.234
使い捨ての盾	P.241
壺荒らし	P.298
壺荒らしの肉	P.266
つるはし	P.228
敵加速の巻物	P.249
デスヘッド	P.281
デスヘッドの肉	P.266
鉄甲の盾	P.240
鉄甲の盾改	P.240
鉄の矢	P.245
鉄の矢のワナ	P.047
デブーゴン	P.293
デブーゴンの肉	P.266
デブータ	P.293
デブータの肉	P.266
デブーチョ	P.293
デブーチョの肉	P.266
デブートン	P.293
デブートンの肉	P.266
デロデロのワナ	P.044
天狗開祖	P.289
天狗開祖の肉	P.266
天狗師匠	P.289
天狗師匠の肉	P.266
天使の種	P.247
天の恵みの巻物	P.249
洞窟マムル	P.302
洞窟マムルの肉	P.267
透視の腕輪	P.243
どうたぬき	P.233
どうたぬき改	P.233
とおせんりゅう	P.294
とおせんりゅうの肉	P.267
毒消し草	P.247
特製おにぎり	P.245
毒草	P.247
とくだいチンタラ	P.293
とくだいチンタラの肉	P.267
毒夢の腕輪	P.244
毒矢のワナ	P.046
毒よけの腕輪	P.244
トドの盾	P.236
トドの壺	P.254
飛びびーたん	P.299
飛びびーたんの肉	P.267
とまり木のあいびき	P.082
ドラゴン	P.294
ドラゴンキラー	P.232
ドラゴンキラー改	P.232
ドラゴンシールド	P.239
ドラゴンシールド改	P.239
ドラゴン草	P.247
ドラゴンの肉	P.267
ドラゴンヘッド	P.294
ドラゴンヘッドの肉	P.267
ドレインバスター	P.231
ドレインよけの腕輪	P.244
ドレムラス	P.295
ドレムラスの肉	P.267
鈍足スイッチのワナ	P.045
鈍足の杖	P.252

な行

ナイフゲータ	P.295
ナイフゲータの肉	P.267

長巻	P.231
長巻改	P.231
なよなよハニー	P.288
なよなよハニーの肉	P.267
逃げピータン	P.299
逃げピータンの肉	P.267
ニシキーン	P.298
ニシキーンの肉	P.268
二面地蔵の谷	P.070
ぬすっトド	P.296
ぬすっトドの肉	P.268
値切りの腕輪	P.244
ねむり大根	P.282
ねむり大根の肉	P.268
眠りよけの腕輪	P.244
呪いのワナ	P.047
呪いよけの腕輪	P.244
ノロージョ	P.296
ノロージョの肉	P.268
ノロージョの姉	P.296
ノロージョの姉の肉	P.268
ノロージョの母	P.296
ノロージョの母の肉	P.268
ノロージョの婆	P.296
ノロージョの婆の肉	P.268

は行

ハードレムラス	P.295
ハードレムラスの肉	P.268
バイオロイド	P.285
バイオロイドの肉	P.268
ハイパーゲイズ	P.288
ハイパーゲイズの肉	P.268
白紙の巻物	P.250
バクスイの巻物	P.250
ばくだんウニ	P.297
ばくだんウニの肉	P.269
ばくれつウニ	P.297
ばくれつウニの肉	P.269
パコレプキーナ	P.297
パコレプキーナの肉	P.269
パコレプキン	P.297
パコレプキング	P.297
パコレプキングの肉	P.269
パコレプキンの肉	P.269
パコレプゴッド	P.297
パコレプゴッドの肉	P.269
場所がえの杖	P.252
畠荒らし	P.298
畠荒らしの肉	P.269
パタパタペンペン	P.284
パタパタペンペンの肉	P.269
バトルカウンター	P.237
バトルカウンター改	P.237
バネのワナ	P.045
ババパペンペン	P.284
ババパペンペンの肉	P.269
ハブーン	P.298
ハブーンの肉	P.269
パルテノス	P.299
パルテノスの肉	P.270
パワーアップの巻物	P.250
バンジージャンプ	P.083
はんにゃ武者の肉	P.270
はんにゃ武者	P.286
ぴーたん	P.299
ぴーたんの肉	P.270
ヒーポフ	P.300
ヒーポフの肉	P.270
秘剣カブラステギ	P.234
皮甲の盾	P.235
皮甲の盾改	P.235
必中の剣	P.228
一ツ目殺し	P.231
拾えずの巻物	P.250
ファントムデビル	P.282
ファントムデビルの肉	P.270
フイウッチー	P.304
フイウッチーの肉	P.270
封印の杖	P.252
風魔の盾	P.241
フェイの最終問題	P.200
フェイの問題	P.100
フォールギャザー	P.287
フォールギャザーの肉	P.270
ふき飛ばしの杖	P.252
ふき飛ばしのワナ	P.047
ふくりゅう	P.294
ふくりゅうの肉	P.270
不幸の種	P.247
不幸の杖	P.252
復活の草	P.247
ブフーの杖	P.252
ブフーの包丁	P.230
プリズムの盾	P.237
ブレイドゲータ	P.295
ブレイドゲータの肉	P.270
ふんかウニ	P.297
ふんかウニの肉	P.270
兵隊アリ	P.300
兵隊アリの肉	P.271
ヘビーレムラス	P.295
ヘビーレムラスの肉	P.271
ヘルギャザー	P.287
ヘルギャザーの肉	P.271
ベルトーベン	P.290
ベルトーベンの肉	P.271
ヘンクツ戦車	P.301
ヘンクツ戦車の肉	P.271
変化の壺	P.254
ボウヤー	P.301
ボウヤーの肉	P.271
ぼうれいはんにゃ	P.302
ぼうれいはんにゃの肉	P.271
ぼうれい武者	P.302
ぼうれい武者の肉	P.271
保存の壺	P.254
ホノオポフ	P.300
ホノオポフの肉	P.271

ま行

迷子のスララ	P.084
迷子の巻物	P.250
魔蝕クイーン	P.306
魔蝕ソルジャー	P.306
魔蝕虫	P.306
魔蝕虫の道	P.122
マスターチキン	P.292
マスターチキンの肉	P.271
マッドレムラス	P.295
マッドレムラスの肉	P.272
マムーン	P.298
マムーンの肉	P.272
マムル	P.302
マムルの肉	P.272
豆山賊	P.303
豆山賊の肉	P.272
魔物のるつぼ	P.254
まもりの腕輪	P.244
丸太のワナ	P.045
まわるポリゴン	P.303
まわるポリゴンの肉	P.272
見かけだおしの盾	P.235
三日月刀	P.230
身がわりの杖	P.252
見切りの盾	P.236
ミストノス	P.299
ミストノスの肉	P.272
ミダレウッチー	P.304
ミダレウッチーの肉	P.272
みだれ大根	P.282
みだれ大根の肉	P.272
みどりトド	P.296
みどりトドの肉	P.272
ミドロ	P.304
ミドロの肉	P.272
みの仙人	P.286
みの仙人の肉	P.273
ミノタウロス	P.292
ミノタウロスの斧	P.232
ミノタウロスの肉	P.273
ミラージュデビル	P.282
ミラージュデビルの肉	P.273
ミラクルチキン	P.292
ミラクルチキンの肉	P.273
無敵草	P.248
冥王	P.289
冥王の肉	P.273
メガタウロス	P.292
メガタウロスの肉	P.273
目が見えない少女	P.085
めぐすり草	P.248
メタルアーマー	P.291
メタルアーマーの肉	P.273
メッキの巻物	P.250
めまわし大根	P.282
めまわし大根の肉	P.273
メンベルス	P.290
メンベルスの肉	P.273
木甲の盾	P.237
木甲の盾改	P.238
物荒らし	P.298
物荒らしの肉	P.273
物忘れの草	P.248
もや仙人	P.286
もや仙人の肉	P.274
モンスターハウスの巻物	P.250

や行

薬草	P.248
ヤミウッチー	P.304
ヤミウッチーの肉	P.274
やみふくろう	P.305
やみふくろうの肉	P.274
やりすごしの壺	P.254
妖怪にぎり親方	P.305
妖怪にぎり親方の肉	P.274
妖怪にぎり変化	P.305
妖怪にぎり変化の肉	P.274
妖怪にぎり見習い	P.305
妖怪にぎり見習いの肉	P.274
妖怪にぎり元締	P.305
妖怪にぎり元締の肉	P.274
妖刀かまいたち	P.230
ようまふくろう	P.305
ようまふくろうの肉	P.274

ら行

雷光の杖	P.252
落石スイッチのワナ	P.046
ラセン風魔の盾	P.241
乱毒の腕輪	P.244
らんぶポリゴン	P.303
らんぶポリゴンの肉	P.274
乱夢の腕輪	P.244
料理人ナオキ	P.082
連鎖の巻物	P.251
ローグトド	P.296
ローグトドの肉	P.274

わ行・ん

わがまま親子	P.084
ワナがけの巻物	P.251
ワナ師の腕輪	P.244
ワナの巻物	P.251
罠増えのワナ	P.044
割れない壺	P.254
ンドゥバ	P.306
ンドゥバの肉	P.275
ンドゥルー	P.306
ンドゥルーの肉	P.275
ンバマ	P.306
ンバマの肉	P.275
ンバルーン	P.306
ンバルーンの肉	P.275

風来(ふうらい)のシレンDS 公式(こうしき)パーフェクトガイド

CHUN SOFT

企画・構成
株式会社チュンソフト
平田政憲

編集
有限会社スタジオエム
柴原みちる

執筆・データ作成
有限会社スタジオエム
木野友一[風来知識之書]
船越崇志[旅術指南之書]
丹羽直人[旅術指南之書]
柴原みちる[情報追求之書・ほか]
石川佳一[フェイの問題・ほか]
鈴木久恵[協力]

デザイン
有限会社キューファクトリー

撮影
曽根田元

制作協力
株式会社チュンソフト
長畑成一郎　石神宏紀　梅谷博愛
西野知香　冨江慎一郎　田中絵美子
山本雅康　長谷川薫　小栗健介
安田朗(あきまん)
有田満弘　斉藤コーキ

制作
株式会社チュンソフト
中西一彦

2007年1月26日初版第1刷発行

発行人　**中村光一**
発行所　**株式会社チュンソフト**

印刷所　**大日本印刷株式会社**

本の注文や販売に関するお問合せ
営業部出版セクション
TEL：03-5272-1741
FAX：03-5272-1742

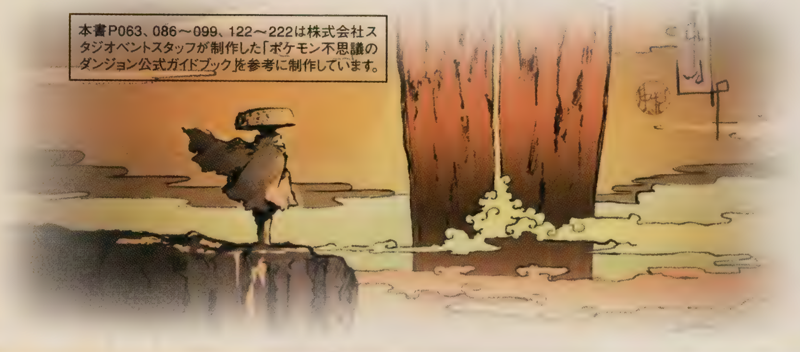
●乱丁本・落丁本などの不良品はお取り替えいたします。
●本書の内容を無断で複写(コピー)・複製・転載することを禁じます。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。
©1995/2006 CHUNSOFT/すぎやまこういち

Printed in japan
ISBN 978-4-924978-54-6 C0076

チュンソフトのホームページも御覧下さい。
www.chunsoft.co.jp

本書P063、086～099、122～222は株式会社スタジオベントスタッフが制作した「ポケモン不思議のダンジョン公式ガイドブック」を参考に制作しています。



K-4 B-2 07.01.16 20:36 017415

カラクロイド
【からくろいど】
魔蝕虫
【ましょくちゅう】
吸引幼虫
【きゅういんようちゅう】
いやしウサギ
【いやしうさぎ】
チュンソフト編
ぼうれい武者
【ぼうれいむしゃ】
キグニ族
【きぐにぞく】

ISBN978-4-924978-54-6

C0076 ¥1500E

9784924978546

1920076015007

定価：本体1,500円＋税

チュンソフト

DS

不思議のダンジョン 風来のシレンDS 公式パーフェクトガイド

【チュンソフト・編】

CHUN SOFT

DS

不思議のダンジョン

風来のシレンDS

公式パーフェクトガイド

【チュンソフト・編】

CHUN SOFT